문화체육관광부
Ministry of Culture, Sports and Tourism

한국관광공사
KOREA TOURISM ORGANIZATION

강릉 초당두부, 남원 추어탕,
대구 안지랑 곱창까지…

우리 나라에는 맛있는
보물이 참 많습니다

여행하기 좋은 계절,
그 맛보러 떠나 보세요

대한민국 구석구석
맛있는 여행을 떠나세요

만화가 허영만

|강릉 선교장|

대한민국 구석구석 맛있는 여행 캠페인
2013. 10. 15 ~ 12. 15 food.visitkorea.or.kr
이벤트1. 내가 추천하는 여행지 먹거리
대한민국 구석구석을 검색해 보세요.
이벤트에 참여하시면 푸짐한 선물을 드립니다.
이벤트2. 대한민국 구석구석 별미여행 참가자 모집
관광안내전화 : 국번없이 1330

주최/주관 : 문화체육관광부, 한국관광공사
참가기관 : 안전행정부, 농림축산식품부, 환경부, 해양수산부, 농촌진흥청, 한국농수산식품유통공사, 한국농어촌공사, 한국철도공사, 국립공원관리공단, 시장경영진흥원, 한국어촌어항협회, 지리산권관광개발조합, 한국지역정보개발원, 국립국어원, 한국관광협회중앙회, 한국여행업협회, 전국경제인연합회, 대한상공회의소, 중소기업중앙회

Weekly 공감

COLORCODE®
칼라코드팝으로 스캔하시면 홈페이지로 연결됩니다

NO.229
Korea.kr/gonggam
2013.10.21

문화융성 행복한 대한민국

'세일즈 외교' 결실 맺은 인도네시아 국빈방문

기획특집
문화와 IT기술 융합… 문화기술이 뜬다

외국인 관광객 1천만 시대… '관광경찰'이 앞장섭니다

제3회

2013 카툰 공감 만화공모전

cartoon.korea.kr

공모기간 : 2013.10.7~11.13

공모 요강

공모대상 : 초등학생 이상(같은 연령대의 미취학자 포함) 대한민국 국민

초등부 : 캐릭터 만화 | 중·고등부 및 대학·일반부 : 웹툰·카툰·스토리만화 등 장르 구분 없음

- 초등부 : 모두가 안전한 나라
- 중·고등부 : 문화융성-행복한 대한민국
- 대학·일반부 : 내가 만드는 창조경제

시상내역 : 문화체육관광부 장관상(대상, 지도교사상) 및 각 후원단체장상

보내실 곳

- 우편(방문) : (150-869) 서울시 영등포구 은행로 58, 6층 607호(여의도동)
  〈2013 카툰 공감 만화공모전〉 사무국
- e-메일 : managongmo@naver.com

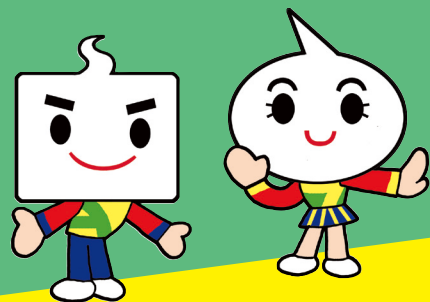
문의 : 〈2013 카툰 공감 만화공모전〉 사무국(02-3272-7726)

자세한 내용은 공모전 홈페이지 (cartoon.korea.kr)를 참고하세요.

managongmo

managongmo

주최 문화체육관광부

후원 (사)한국만화가협회 · 한국콘텐츠진흥원 · 한국만화영상진흥원 · (사)한국만화애니메이션학회 · (사)한국카툰협회 · DICU(대전아마추어만화협회)

문화기술, 미래를 꿈꾼다

채정택
분홍돌고래 대표

10월 15일 이곳 중국 상하이 신국제엑스포센터(SNIEC)에서는 차이나 토이쇼와 브랜드 라이선싱쇼, 그리고 어린이용품 박람회가 동시에 열리고 있다. 아동용 교육 애플리케이션 '고스트 월드'와 그에 따른 캐릭터 개발을 하고 있는 우리 회사 분홍돌고래는 한국콘텐츠진흥원의 지원을 받아 이날부터 사흘간 열리는 차이나 토이쇼에 함께 참여하게 되었다.

인천국제공항에 필적하는 넓이의 전시 공간에 자리 잡은 전세계의 캐릭터들은 그들이 애니메이션, 영화, 완구, 문구 등 거의 모든 아동 상품산업에 그 영향을 미치고 있음을 보여준다. 한편으로는 중국의 거대한 내수 시장과 자본력을 부러워하며, 또 한편으로는 언젠가 저들 사이에서 어깨를 나란히 할 수 있다는 꿈을 갖고 공들여 개발한 우리 상품을 홍보하고 있다.

상대적으로 좁고 치열한 내수 시장을 아쉬워하며 해외 진출을 시도하는 우리 같은 문화기술(Culture Technology) 회사들은 국내 시장에서 검증받은 흥행작들이 해외 시장에서도 대우받는다는 사실에 해외 진출과 내수 집중 사이에서 고민하게 된다. 더구나 문화기술의 특성상 꾸준한 기술 개발과 창의성, 고도의 첨단사업에서 뒤떨어지지 않도록 투자를 유치하기 위한 홍보 비용은 사업자들에게 큰 부담이 될 수밖에 없다.

Sci-Fi물과 히어로물, 그리고 3D애니메이션 등 영상 테크놀로지가 발달한 미국 회사들은 할리우드를 통해 전 세계에 자신들의 캐릭터를 이용한 영화를 배급해 인지도를 넓히고 있고, 일본은 닌텐도의 미니 게임기와 망가, TV 애니메이션을 통해 전 세계 캐릭터시장을 선점하고 있다. 결국 문화 수준이 높고 기술이 고도로 발달한 나라에만 세계로 뻗어 나갈 자격이 주어진다는 것은 몇 개 선진국들이 전 세계의 캐릭터 시장을 주름잡고 있는 현상을 보면 알 수 있다. 다양한 문화기술을 통해 하나의 문화 콘텐츠가 얼마나 많은 산업과 연결되어 있는지 이곳에서 실제 눈으로 보고 새삼 놀라지 않을 수 없었다.

문화기술 산업은 몇 십 년을 내다봐야 하는 산업으로 경제적 파급효과가 크다. 지금은 미국과 일본이 세계 캐릭터시장을 선점하고 있지만, 교육과 정보통신 분야에서 세계 수준으로 발전한 우리나라도 더 큰 안목과 현명한 판단, 그리고 꾸준한 개발을 통해 몇 십 년 뒤 미국, 일본에 뒤지지 않는 캐릭터 강국이 되기를 소망한다.

우리는 작은 국토와 빈약한 자원으로 인한 치열한 경쟁 속에서 수준 높은 인재들이 만들어졌고, 적극적인 정부 지원 정책 아래 교육 분야와 정보통신 분야가 세계에서 가장 높은 수준으로 발전했다. 학습만화와 학습용품, 그리고 소셜 네트워킹 기술, 웹툰, 아이돌 문화, 수준 높은 영상 문화기술들은 세계 어느 나라에서도 인정받는 분야가 되었다.

문화기술 산업은 몇 년이 아니라 몇 십 년을 내다봐야 하는 산업이고, 그 파급 효과로 상당한 경제적 이익을 가져온다. 따라서 지금은 비록 국내 시장의 치열한 경쟁과 부족한 자금 압박에 고민하지만 우리 회사들도 더 큰 안목과 현명한 판단, 그리고 꾸준한 개발을 통해 몇 십 년 뒤 미국, 일본에 뒤지지 않는 기업들이 되기를 소망한다. G

시각장애인을 위한 음성변환 바코드

08

32

44

52

기획특집

문화가 기술을 만나니 순풍 단 국민의 삶

19

표지이야기

〈빼꼼 시리즈〉의 주인공인 북극곰 빼꼼. 빼꼼이가 도시 생활을 하면서 벌어지는 소동을 그린 슬랩스틱 코미디 〈빼꼼 시리즈〉는 우리나라는 물론 유럽, 미국 등 80여 개국에 수출돼 큰 인기를 끌고 있다. 머리카락의 움직임, 망토의 휘날림을 생생하게 재현해 낸 3D 애니메이션 기술 덕분이다. 우리 문화기술이 전 세계를 향해 뛰고 있다.

사진 · 연합

문화체육관광부에서 발행한 〈위클리 공감〉 이번 호 저작물은 '공공누리' **출처표시·상업적이용금지·변경금지** 조건에 따라 이용할 수 있습니다. 단, 사진, 일러스트, 만화는 이용할 수 없습니다. 공공누리는 공공기관의 저작물을 자유롭게 활용할 수 있도록 표준화한 공공저작물 자유이용허락 표시제도입니다. www.kogl.or.kr

위클리 공감

발행일 2013. 10.21 **발행처** 문화체육관광부 **발행인** 유진룡
제작협력 중앙일보시사미디어 **인쇄제본** 삼화인쇄 **제작문의** ☎ 02-3704-9887
구독관련문의 ☎ 02-2625-3294 이메일 jjsmall@korea.kr

〈위클리 공감〉에 수록된 내용은 정부의 견해와 일치하지 않을 수도 있습니다.

이 잡지는 문화체육관광부가 정부 정책을 빠르고 쉽게 알리기 위해 무료로 배포하는 주간지입니다.

독자마당

〈위클리 공감〉은 독자 여러분과 소통하고자 다양한 의견을 받고 있습니다. 주소, 전화번호와 함께 10월 28일(월) 오전까지 gonggam@korea.kr로 보내주십시오. 관심 있게 읽은 기사, 기획특집에 대한 의견, 앞으로 다뤘으면 하는 내용 등 다양한 의견을 보내주시면 〈위클리 공감〉 제작에 반영하겠습니다. 의견이 채택된 분에게는 문화상품권을 보내드립니다.

댓글에 답글

228호 〈글로벌 벤처 창업으로 일자리 만든다〉 기사를 읽고

이정욱(정보통신산업진흥원 글로벌창업팀)

글로벌 창업을 위해 정부에서 해결해 줘야 하는 것들이 있습니다. 예컨대 창업 기업들의 두려움 중 하나가 한 번 실패 시 낙인이 찍혀 재기하지 못한다는 것인데, 그런 부분이 개선됐으면 좋겠습니다.

ㄴ **답글** 실패한 기업도 재기할 수 있는 제도들이 마련돼 있습니다. 중소기업청에서는 재창업 자금을 지원하고 있습니다. 또한 재기중소기업개발원에는 재창업 기업인들을 위한 힐링캠프, 중소기업진흥공단에는 경영에 도움을 주기 위한 아카데미 교육 프로그램 등이 마련돼 있습니다.

– 이종택 사무관(중소기업청 재도전성장과)

227호 〈창조경제타운에 가봅시다〉 기사를 읽고

김희용(경기도 수원시 장안구)

창조경제의 밑그림이 거의 다 그려져 가는 것 같습니다. 새 정부가 시작된 지 1년이 돼 가는 만큼 정책이 좀 더 추진력 있게 시행돼 좋은 결과를 빨리 볼 수 있었으면 하는 바람입니다.

ㄴ **답글** 창조경제 실현 계획을 세운 후로 60여 개의 후속 대책들이 발표됐습니다. 관련 제도나 법령들이 서서히 시행되고 있기 때문에 하반기 이후에는 가시적인 성과들이 나타날 것으로 기대됩니다.

– 서경춘 서기관(미래창조과학부 창조경제기획관)

228호 〈정보올림피아드 꿈나무 3인방〉 기사를 읽고

함어진(서울 당산중학교 3학년)

꿈나무들을 위한 멘토가 있었으면 좋겠다는 생각을 합니다. 멘토 프로그래머들과 관계를 맺고 상호 작용할 수 있는 커뮤니티가 생겼으면 좋겠습니다. 정보를 얻고 꿈을 키우는 데 많은 도움이 될 것 같습니다.

ㄴ **답글** 교육부에서는 개별 과 단위로 멘토링 사업을 진행하고 있습니다. 전문가로 구성된 멘토단을 별도로 운영하지는 않지만, 대학생 동아리가 학교를 방문해서 하는 멘토 프로그램 등을 통해 꿈나무들에게 도움을 주기 위한 지원을 하고 있습니다.

– 권진 사무관(교육부 방과후학교지원과)

지난호를 만들고 나서

실패 뒤에 오는 성공의 기쁨을 아는 꿈나무

'134개'. 정보올림피아드에서 대상을 수상한 꿈나무에게 "프로그램 몇 개나 만들었어?"라고 묻자 이렇게 답했습니다. 그 중 성공한 프로그램은 고작 1~2개라고 하더군요. 매번 실패하는 게 힘들지 않았느냐고 하자 실패하며 배우는 게 더 많다고 합니다. 대상 수상보다 더 멋진 답변입니다. 창조경제 시대를 열어가는 과정도 비슷하지 않을까 생각합니다. 기존의 패러다임을 바꾸는 일이라 하루아침에 성과를 내는 것은 쉬운 일이 아닙니다. 하지만 시행착오를 겪다보면 점차 자리 잡아 나갈 것입니다. 야구 시즌입니다. 한 번의 홈런을 위해선 헛스윙도 겁내지 말고 무수히 시도해 봐야 하지 않을까요.

글 · 남형도 기자

'댓글에 답글' 코너

〈위클리 공감〉의 독자참여 기회가 더욱 다양해지고 편리해집니다. 인터넷이나 SNS에 접속해서 정부 정책이나 기사에 대한 의견을 댓글로 남겨주세요. 담당 기자나 정부 관계자들의 친절한 답글을 받아 보실 수 있습니다.

정책브리핑	www.korea.kr
위클리 공감 홈페이지	gonggam.korea.kr
위클리 공감 블로그	koreablog.korea.kr
위클리 공감 트위터	@weeklygonggam
위클리 공감 페이스북	www.facebook.com/wegonggam

알림

2013 사회서비스 아이디어 · 콘텐츠 공모

보건복지부는 '사회서비스'를 주제로 한 아이디어 · 콘텐츠 공모전을 개최합니다. 사회서비스는 도움이 필요한 국민에게 생애주기별 복지를 지원하는 통합 서비스입니다.

응모주제 ▶아이디어 : 신규 사회서비스 개발 기획
▶콘텐츠 : 사회서비스 관련 수기, 사진, 영상
응모자격 ▶아이디어 : 대학생 및 대학원생(4인 이내 팀)
▶콘텐츠 : 전 국민(제한 없음)
시상내역 ▶아이디어
대상 : 보건복지부 장관상 및 상금 300만원 1명(팀)
최우수상 : 보건복지부 장관상 및 상금 100만원 2명(팀)
▶콘텐츠
대상 : 보건복지부 장관상 및 상금 100만원 1명
최우수상 : 보건복지부 장관상 및 상금 50만원 3명 (분야별 1명 선정)
응모일정 11월 11일 18시까지 접수
응모방법 이메일 접수(sscontest2013@gmail.com)
문의 ☎ 02–3147–1113 , 페이스북(www.facebook.com/socialservice)

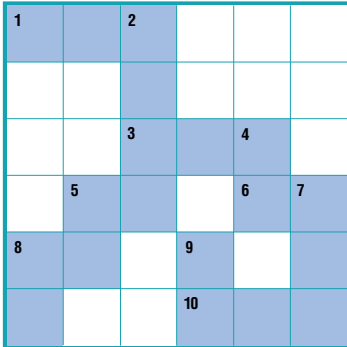
30초 스토리 UCC 공모전

교육부는 '당신의 인문학을 이야기해 주세요'라는 주제로 30초 스토리 UCC 공모전을 개최합니다. 30초 이내의 영상으로 표현하는 방식이면 누구나 참여 가능합니다.

응모자격 제한 없음
응모주제 30초 이내의 영상으로 직접 경험한 감동 스토리 또는 좋아하는 인문학을 표현
▶예시1 : 책, 영화, 음악, 사람과의 사건 속에서 경험한 감동적인 이야기를 영상으로 표현
▶예시2 : 좋아하는 인물, 명언, 단어, 이론 등을 감성적인 영상으로 소개
시상내역 한국연구재단 이사장 명의 상장 및 부상
(1등 : 100만원, 2등 : 50만원, 3등 : 20만원)
응모일정 10월 25일까지 접수
응모방법 홈페이지(inmun30ucc.org) 접수
문의 공모전 운영기관 ☎ 02–701–5973

바로잡습니다

〈위클리 공감〉 227호 기획특집 '규제 가시 뽑으니 희망이 싹튼다 – 생활 · 안전' 기사 39쪽에서 예비군 동원훈련의 주무 부처는 병무청이 아닌 국방부입니다. 또 〈걷기여행–울릉도 행남 해안산책로〉 기사의 57쪽 오른쪽 지도에 실린 울릉도 성인봉 높이 584미터는 984미터입니다. 이를 바로잡습니다.

낱말맞히기

빈칸의 답을 '공감 낱말맞히기 229호'라는 제목과 함께 주소, 전화번호를 적어 10월 28일 오전까지 jjsmall@korea.kr로 보내주십시오. 추첨을 통해 문화상품권을 보내드립니다.
아이폰 '정책 투데이' 앱에서도 응모하실 수 있습니다.

가로 풀이

1 고고학 자료, 역사 유물, 예술품 등의 자료를 전시해 학술 연구와 사회 교육에 기여할 목적으로 만든 시설.
3 수송량과 운행 거리가 기존 지하철의 절반 정도인 경량 전철.
5 환자의 병이나 증상을 살핌. "OO을 받다."
6 동네 안을 이리저리 잇는 좁은 길.
8 불이 일어나거나 타기 시작함.
10 늦가을에 처음 내리는 묽은 서리.

세로 풀이

2 "관광지 범죄 예방, 바가지요금 단속 등 관광객들의 불편 해소를 담당할 OOOOO이 10월 16일 출범, 활동에 들어갔습니다."
4 철재로 된 건축물의 뼈대.
5 일이나 사물이 점점 발달함. 생물이 생명의 기원 이후부터 점점 변해 가는 현상.
7 추위를 막기 위해 목에 두르죠.
8 김치와 간장, 된장 등을 무슨 식품이라고 하죠? '전주 국제OO식품 엑스포'.
9 바느질할 때 바늘을 눌러 밀기 위해 손가락에 끼우는 도구.

〈위클리 공감〉 227호(10월 7일) '공감 낱말맞히기' 정답
가로 **1** 상현달 **3** 창업 **4** 한시 **5** 보라매 **7** 가시 **8** 새마을
세로 **2** 달나라 **3** 창시 **4** 한글날 **6** 매무시 **7** 가을

〈위클리공감〉 227호 낱말맞히기 당첨자

고금상(전남 고흥군 고흥읍)	**김수아**(광주 북구 중흥동)
송요원(강원 철원군 근남면)	**심성숙**(부산 해운대구 좌1동)
태계선(경기 수원시 영통구)	

새로운 도로명 주소를 적어 보내주시면 당첨 확률이 더욱 높습니다.
우편엽서로 보내주셔도 됩니다. 서울시 종로구 창경궁로 215 문화체육관광부 국민소통실 홍보콘텐츠과 〈위클리 공감〉 담당자 앞 (우 : 110–360)

인도네시아를 국빈방문한 박근혜 대통령이 10월 12일 오후 유도요노 대통령과 공동 기자회견을 하고 있다.

〈2020년까지〉

한·인니 교역 1천억 달러로 늘린다

포괄적 경제동반자협정(CEPA) 연내 타결키로… '세일즈 외교' 최대성과

박근혜 대통령이 6박8일간의 인도네시아·브루나이 순방을 마치고 귀국했다. 제21차 APEC 정상회의(10월 6~8일)와 ASEAN+3, 동아시아 정상회의(10월 9~10일) 일정을 소화한 박 대통령은 수실로 밤방 유도요노 인도네시아 대통령의 초청으로 10월 10일부터 12일까지 인도네시아를 국빈방문했다.

박 대통령은 12일 오후 유도요노 대통령과 정상회담을 갖고 정치·경제·사회·문화 등 제반 분야에서 양국 간 전략적 동반자 관계를 발전시키기 위한 구체적 방안에 대해 논의했다.

박 대통령은 "올해 APEC 의장국인 인도네시아가 발리 APEC 정상회의를 성공적으로 주최한 것을 축하한다"면서 "올 12월 WTO 각료회의에서 다자무역체제 강화를 위한 좋은 성과가 나올 수 있도록 한국이 적극 협조하겠다"고 말했다. 또 박 대통령은 1973년 수교 당시와 비교해 양국 교역량이 150배 증가한 것을 언급하며 지난 40년간 양국 관계가 비약적으로 발전한 점에 대해 만족감을 표했고, 유도요노 대통령 역시 이에 공감했다.

유도요노 대통령은 "1998년 경제위기 당시 한국 기업들이 인도네시아를 떠나지 않고 지켜준 것에 대해 감사한다"면서 "한국을 인도네시아의 최우선적인 경협 파트너로 간주하고 있으며 앞으로 투자·무역 등 동반 성장을 위해 함께 일할 것"이라고 말했다.

또한 양국 간 실질 협력이 국방·방산, 창조경제, 산림·휴양, 사회·문화 등 다양한 분야에 걸쳐 상호 번영과 미래지향적인 방향으로 이뤄지고 있는 데 대해 만족감을 표시했다.

합의에 따라 양국은 이번 국빈방문 기간 중 '국방협력 협정', '창조문화 산업에 관한 양해각서', '산림·휴양 및 생태관광 개발에 관한 양해각서', '인도네시아 내 경제특구 해외투자 설립 및 증진에 관한 양해각서' 등을 체결했다.

양 정상은 이러한 내용이 담긴 '한·인도네시아 정상 공동성명'을 채택해 향후 양국 관계 격상의 기본 틀과 미래 비전을 제시했다. 이번 공동성명은 정치·안보, 경제 협력, 사회·문화 협력을 아우르는 전략적 동반자 관계 내실화와 한반도 신뢰프로세스 및 동북아 평화협력 구상, 북핵 문제, 한·ASEAN 관계 등을 포함한 지역·국제 무대에서의 협력을 포괄하고 있다.

투자 중시 CEPA 체결로 한국 기업 직접투자 늘 듯

이번 국빈방문에서는 '세일즈 외교'의 구체적인 성과물이 도출됐다. 특히 올해 안에 포괄적 경제동반자협정(CEPA)을 타결키로 한 것은 이번 방문의 최대 성과로 꼽힌다. CEPA 협상이 타결되면 양국 간 경제 교류가 크게 증가할 전망이다.

두 정상은 CEPA를 바탕으로 현재 300억 달러 수준인 교역 규모를 2015년까지 500억 달러, 2020년까지 1천억 달러로 늘리기로 했다. CEPA는 무역만큼 투자도 중시하기 때문에 인도네시아에 대한 한국 기업의 직접 투자가 크게 늘어날 것으로 예상된다.

국빈방문 기간 중 박 대통령은 현지 교민들과 우리 기업인들을 만나 노고를 치하했다. 11일 오후 인도네시아 지역 우리 동포 350여 명과 가진 만찬 간담회에서 박 대통령은 "한인 사회가 고난과 역경을 헤쳐 나가며 모범적인 동포 사회로 성장함과 동시에 인도네시아의 발전에도 크게 기여하고 있다"고 평가하면서 "정부가 재외 국민의 보호와 권익 증진을 위해 동포 사회의 지역적 특성을 고려한 맞춤형 지원정책을 시행할 것"이라고 설명했다.

한·인도네시아 세일즈 외교의 제도적 기반을 마련한 박 대통령은 서유럽 순방길에 나선다(11월2~8일). 박 대통령은 프랑스·영국·벨기에·유럽연합(EU) 정상들과 경제협력 확대 방안 등에 관해 논의할 예정이다. 청와대 김행 대변인은 "미국·중국·ASEAN·동남아 주요국과의 정상외교에 이어, 우리의 외교 지평을 창조경제와 전통적인 문화예술의 본산지이며 글로벌 이슈 논의를 주도하는 유럽으로 확대한다는 차원에서 의미가 있다"고 밝혔다. G

글·장원석 기자

인도네시아

- 세계 4위의 인구 대국(약 2억4천만명)
- GDP 9,282억 달러(세계 16위)
- 2014년 중산층 규모가 약 1억5천만명에 달하는 소비 시장
- 에너지 및 삼림 자원 풍부 : 석유(세계 29위), 가스(세계 11위), 석탄(세계 8위), 주석(세계 2위), 동(세계 4위), 금(세계 4위), 니켈(세계 8위), 팜오일(세계 1위), 열대우림 면적은 브라질에 이어 세계 2위
- ASEAN 국가 중 최대 투자국가(2012년 10억 달러)
- ASEAN 국가 중 실질교역량 1위(2012년 약 300억 달러)
- 우리나라의 최대 방산 수출국(2012년 누계 24억 달러, 2011년 전체 방산 수출의 약 60퍼센트)

한·인도네시아 정상 공동성명 주요 내용

정치·안보
- 정상 방한 초청 등 고위급 인사 교류 활성화
- 국방·방산 분야 협력 증진

경제·통상
- 2015년 500억 달러, 2020년 1천억 달러 교역액 달성 노력
- 한·인도네시아 포괄적 경제동반자협정(CEPA) 연내 타결
- 인도네시아 진출 한국 기업을 위한 인도네시아 투자여건 개선
- 인도네시아 중장기 경제개발 마스터 플랜 이행에 한국의 참여 확대
- 순다대교, 수카르노 하타 국제공항 철도 등 인도네시아 주요 프로젝트에 대한 한국 기업 참여 적극 검토
- 에너지·자원 분야 협력 증진
- 인도네시아 농업 현대화를 위한 농업 협력, 산림휴양 및 생태관광 등 산림협력 활성화
- 환경 분야에서 다수의 양국 공동 프로젝트 실시
- 디지털 콘텐츠 중심의 창조경제 육성을 위해 긴밀한 협력 유지

사회·문화
- 공공외교·교육 분야 교류 확대
- 비자발급 간소화 등 인적 교류 활성화를 위한 제도 개선

지역 및 국제무대에서의 협력
- 한반도 신뢰프로세스 및 동북아 평화협력구상 지지
- 북핵 관련 유엔안보리 결의와 약속의 완전한 준수 촉구
- 한·ASEAN 전략적 동반자 관계 평가 및 2014년 12월 한·ASEAN 특별정상회의의 성공적 개최를 위해 긴밀히 협력
- 유도요노 대통령의 방한 공식 초청

마음 열고 한발 더 가까워진 40년 동반자

1 인도네시아 대통령궁에서 열린 한 · 인도네시아 확대 정상회담(10월12일).
2 박근혜 대통령이 자카르타 샹그릴라호텔에서 열린 동포간담회에서 화동과 함께 하트를 만들고 있다(10월11일).
3 박 대통령이 인도네시아 대통령궁에서 기념 식수를 마친 뒤 유도요노 대통령 내외와 함께 대화를 나누고 있다. 외국 정상이 대통령궁에 기념 식수를 하는 것은 매우 이례적이다(10월12일).
4 '한 · 인도네시아 비즈니스 투자 포럼'에 참석해 인사말을 하고 있는 박 대통령(10월11일).
5 자카르타 롯데쇼핑몰에서 개막한 '한국 · 인도네시아 현대미술작가 설치미술 교류전'을 방문해 미술품을 둘러보고 있는 박 대통령(10월11일).
6 자카르타 대우조선해양 현지법인을 방문한 박 대통령이 직원들과 간담회 도중 환하게 웃고 있다(10월11일).

다자간 정상무대서 '세일즈 외교' 빛났다

선진국과 개도국 간 가교로서 중견국 외교정책에 본격적인 시동

박근혜 대통령이 참석한 이번 다자외교 무대는 경제적 측면에서 세 가지 특징을 가지고 있다.

첫째, 박 대통령이 아시아·태평양 무대에서 펼쳐지는 다자 간 경제외교 무대에 성공적으로 데뷔해 한국이 추구하고자 하는 중견국 외교정책에 시동을 걸었다는 의미다.

APEC에서는 전 세계적 다자무역 체제에 대한 논의를 지속할 것을 촉구하고 무역자유화 강화, 연결성 강화, 포용적 지속 성장 추진의 필요성을 역설했다.

한·ASEAN 정상회담에서는 ASEAN과의 경제 협력을 강화하고 확대할 계획을 밝혔다. ASEAN+3 정상회담에서는 ASEAN 연계성 강화 분야의 협력 확대 방안을 논의했다. 동아시아 정상회의(EAS)에서는 무역자유화, 금융, 동아시아 연결성 분야의 세부 진전 사항을 검토했다.

둘째, 회담을 추진하기 쉽지 않은 국가들과 접촉할 수 있는 기회를 마련했다. 박 대통령은 다자회담과 별도로 남태평양 도서국 지도자들을 접견했고, 캐나다·멕시코·페루의 지도자들과 회담했다. 한국의 외교 우선 순위와 가용한 외교 자원을 고려하면, 이들 국가 정상들과의 개별적인 만남은 쉽지 않은 기회이다.

환태평양경제동반자협정(TPP)과 관련해 캐나다·멕시코·페루는 관심을 가져야 할 국가들이다. 이들 국가들은 TPP 교섭국으로서 향후 한국이 TPP 협상에 참여하고자 한다면 지원을 이끌어 내야 하는 국가들이다. TPP 협상에 참여하려면, 기존 협상국 각각으로부터 동의를 얻어야 새로 참여할 수 있기 때문이다. 이런 점에서 이들 국가와의 회담 의의를 찾을 수 있다.

셋째, 인도네시아와의 경제 협력을 강화할 수 있는 좋은 기회를 확보했다. 인도네시아는 세계 제4위 인구 대국이자 열다섯번째로 넓은 영토를 가진 거대한 시장이다. 또한 동남아시아에서 유일하게 G20 국가인 중견국이다.

인도네시아는 석탄·LNG·주석·니켈·목재 등 다양한 종류의 천연 자원을 풍부하게 보유한 국가로서 이들 천연 자원을 한국에 제공하고 있다. 한국은 인도네시아에 자본재, 소재 등을 제공하고 있고 상당한 규모의 투자를 하고 있다.

이처럼 두 나라는 경제 협력을 통해 상호 보완적으로 경제를 발전시키고 있다. 이번에 박 대통령의 인도네시아 국빈방문으로 다양한 분야에서 시행되고 있는 인도네시아 PPP(민간투자사업)에 한국 기업들이 참여할 수 있는 환경이 개선될 가능성이 커졌다.

이제부터는 경제 성과로 연결하기 위한 노력이 필요하다. 무엇보다도 정부와 기업 모두 한국이 경제적으로 선진국이고 국제정치적으로 중견국이라는 점을 인식하는 것이 중요하다. 이러한 인식을 바탕으로 정부는 성과를 구체화하기 위한 정책을 추진하고, 기업은 신흥 시장의 발전에 필요한 부문으로 진출하기 위한 노력을 기울여야 한다.

이에 따라 정부는 ▶개방과 무역자유화를 지속적으로 추진하고 ▶개발도상국의 개발 촉진자로서 협력을 강화하며 ▶TPP 참여에 대한 입장을 조만간 결정해야 한다.

기업은 장기적인 전망을 염두에 두고 신흥 시장에 접근할 필요가 있다. 현재 신흥 시장은 세계경제 성장의 주요 엔진이다. 최근 신흥 시장국들 가운데 브라질·인도 등 거대 국가의 경제가 부진한 모습을 보이고 있는 반면, 동남아시아 국가들은 당분간 견실한 성장을 지속할 것으로 전망된다. 기업들은 동남아시아 국가의 경제 발전에서 긴요한 분야를 잘 식별하여 적극적으로 진출할 필요가 있다. G

글·강대창(대외경제정책연구원 부연구위원)

문화체육관광부
mcst.go.kr

안보 분야로 한·ASEAN 협력관계 확대

중국·일본도 못한 안보대화 공식채널 마련은 한국만의 강점 부각

일주일간의 동아시아에서 가장 중요한 외교의 장이 막을 내렸다. 일련의 정상회의는 미국, 중국, 일본, 러시아, 인도 등 글로벌 차원의 강대국들을 모두 포함하기 때문에 지역에서뿐만 아니라 글로벌 차원의 이목을 집중시켰다.

특히 2012년부터 미국과 러시아가 포함되면서 2년 연속 아시아·태평양 경제협력체(APEC)와 다른 정상회의들이 잇따라 열려 더욱 큰 관심을 모았다. 이 일련의 정상회의에 한국은 APEC, ASEAN+3 정상회의, 그리고 동아시아 정상회의(EAS) 등 세 차례의 다자정상회의에 참여했다.

박근혜 대통령은 APEC, ASEAN+3, 동아시아 정상회의에 참여했다. 아울러 호주, 싱가포르, 미얀마, 브루나이 정상과 양자회담을 진행했다. 뿐만 아니라 공식 정상회의 직후 인도네시아를 국빈방문하는 등 바쁜 일정을 소화했다.

이 중 가장 눈에 띄는 부분은 다양한 안보 문제 관련 성과다. 그 중에서도 두드러지는 것은 한국–ASEAN 안보대화 신설이다. 이 부분이 가장 큰 성과인 이유는 동아시아 지역 국가들의 특성에서 찾아볼 수 있다.

동아시아 지역에서 안보 분야 협력은 다른 분야에 비해 많이 뒤떨어져 있다. 다른 지역과 비교해도 개별 국가들 간 안보 협력뿐만 아니라 다자 안보 협력에서 동아시아는 아직 가야 할 길이 멀다. 이는 다양한 이유로 동아시아 지역 국가들이 주권의 핵심 사항인 안보 관련 협력을 상당히 민감하게 받아들이고, 협력에 필수적인 제도화(institutionalization)를 꺼리고 있기 때문이다.

한국과 ASEAN은 그동안 안보 협력과 관련해서는 큰 성과가 없었다. 그러나 이번에 한국과 ASEAN이 안보 관련 협의를 공식화함으로써 안보 분야에서도 향후 큰 성과를 기대할 수 있을 것으로 보인다. 안보 협력에서까지 성과를 낸다면 한·ASEAN 협력은 정치·안보, 경제, 사회문화 등 협력의 제 분야에서 완전한 모습을 갖추게 될 것이다.

더욱이 아직 중국과 일본은 ASEAN과 안보 협력의 공식 채널을 만들지 못하고 있다. 다시 말해 ASEAN이 중국과 일본에 대해서는 아직 신뢰하지 못하지만, 한국은 ASEAN에 보다 편안하고 신뢰할 수 있는 상대라는 점을 의미한다.

이를 계기로 한국도 ASEAN을 단순히 경제적 대상만이 아니라 의미 있는 안보 협력 대상으로 볼 수 있도록 인식의 방향을 전환해야 한다. 상호 호혜적 안보 협력은 단순히 우리의 안보 사안에 대한 지지와 협력을 얻어 내는 것만을 의미하지는 않는다. 협력의 파트너가 가지고 있는 안보 관련 사안에 대해 우리도 관심을 기울이고 함께 그 문제를 해결하기 위해 노력하는 자세를 가져야 한다.

이번 일련의 동아시아 지역 정상회의를 통해 박 대통령은 동아시아 다자정상외교 무대에 성공적으로 데뷔했다. 이번 정상회의들의 성과를 바탕으로 이제는 한국이 대 동아시아 지역 협력과 대 ASEAN 외교를 향후 어떻게 가져갈 것인지, 동아시아 지역 협력 및 한·ASEAN 관계에서 한국이 그리고 있는 비전은 무엇인지를 보다 체계적으로 제시해야 한다.

또한 한·ASEAN 안보 협력에 관한 합의를 시작으로 향후 한·ASEAN 실질적 안보 협력을 긴밀히 발전시켜 나가야 한다. 중국이나 일본이 ASEAN과 협력하지 못하는, 한국만이 특별한 강점을 가지는 분야가 바로 이 부분이 될 수 있기 때문이다. G

글·이재현(아산정책연구원 연구위원)

기업을 위한 원스톱 서비스 G4B

회사설립 신청에서 자금지원 정보까지 4천여 민원처리 안내

www.g4b.go.kr

기업 운영에 필요한 각종 행정 업무를 한번에 편리하게 해결할 수 있는 사이트가 있다. 미래창조과학부에서 운영하는 '기업 지원 통합포털 G4B'는 각종 증명서 신청과 발급, 회사 설립의 신청과 안내, 자금지원 정보까지 기업 행정에 관련된 모든 민원 서비스를 제공한다.

기업의 업종과 유형에 따라 행정업무 처리에 필요한 정보도 제각각이다. G4B는 각 기업에 맞는 맞춤형 서비스와 정보를 제공하며 기업인들이 기업행정을 한번에 편리하게 처리할 수 있도록 원스톱 시스템을 구축했다. 특히 인력이 부족하고 조직이 취약한 소상공인과 중소기업에 큰 도움이 될 것으로 전망된다.

예를 들어 기업이 주소나 상호, 업종 등을 변경할 때 행정기관에 신고를 하게 된다. 사업자등록증 정정을 하기 위해서는 국세청을, 사업장내역정보 변경을 위해서는 4대 사회보험센터를 방문하는 식으로 행정업무별 담당 기관을 각각 방문해야 해 불편할 뿐만 아니라 시간과 비용도 많이 든다. G4B 사이트에서는 행정기관을 방문하지 않아도 클릭 몇 번만으로 행정기관 신고 업무 전반을 처리할 수 있어 편리하다.

구매처에 납품하는 기업은 제품에 대한 시험 성적서나 인증서를 구매처에 제출해야 하는데 매번 인증기관을 찾아 발급받는 것도 번거로운 일이다. G4B에서는 전자문서로 성적서, 인증서를 발급받을 수 있을 뿐만 아니라 제품에 대한 시험과 검사도 인터넷으로 의뢰할 수 있다.

여기서 발급되는 시험 성적서는 위·변조 방지 솔루션인 2D바코드(2-Dimensional Barcode)와 타임스탬프(Time Stamp)를 적용해 위조가 불가능하다. 기업과 구매처가 안심하고 인증서를 발급받을 수 있다. 전자문서 성적서 발급 이용 건수는 올해 상반기 6만여 건으로 지난해에 비해 4배 이상 증가했고, 이용 기업 수도 3배가량 늘어났다.

기업이 설립에서 운영, 폐업에 이르기까지 처리하게 되는 민원은 4천여 종에 달한다. G4B는 이런 복잡하고 다양한 기업민원 행정을 알기 쉽게 안내하고 인터넷으로 신청까지 가능한 통합 서비스다. 기업민원 신청 절차를 간단하게 정리한 안내 지도와 민원 신청 시 구비서류, 민원과 관련된 법제도를 사이트 상에서 일목요연하게 설명해 준다.

스마트폰용 모바일 사이트(m.g4b.go.kr)도 서비스

이제 막 걸음마를 뗀 초보 기업인을 위해 회사 설립 절차 및 필요 서류에 대한 안내와 신청, 방산수출 민원 안내 및 신청 서비스도 제공하고 있다. 여러 기관의 웹사이트 및 블로그에 산재되어 있는 다양한 기업지원 관련 정보를 통합해 제공하는 '사용자 참여형 커뮤니티 서비스', 기업의 주요일정 및 맞춤정보를 알려주는 '알리미 서비스' 등도 제공된다. 스마트폰 사용자의 편의를 위해 모바일 서비스(m.g4b.go.kr)로 접속해 '나의 민원'을 확인할 수도 있다.

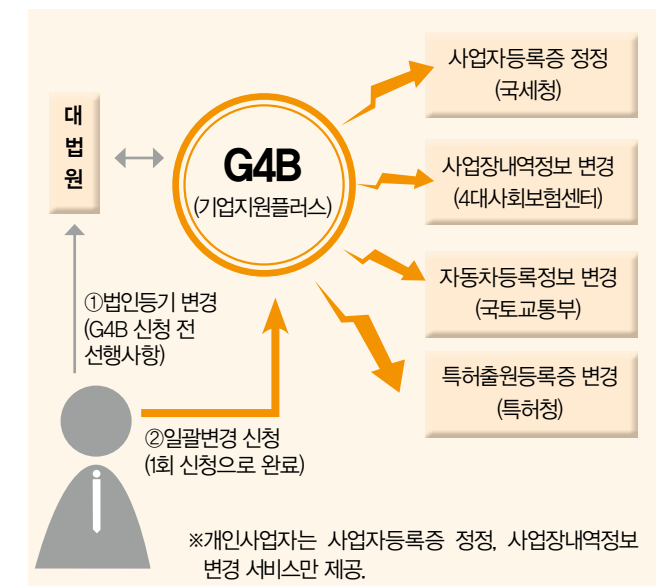
이 외에 기업을 운영하며 겪는 다양한 애로에 대한 민원 제기도 G4B 한곳에서 처리할 수 있다. 특히 관할이 애매한 기업민원 해결에 편리하다.

전국 19개 광역 및 기초자치단체와 중소기업 옴부즈맨의 민원처리 담당관들이 연계하여 처리하는 '기업애로 통합시스템'이 운영되고 있어 G4B에 민원을 제기하면 기업의 어려운 점, 불편한 점을 해결해 준다.

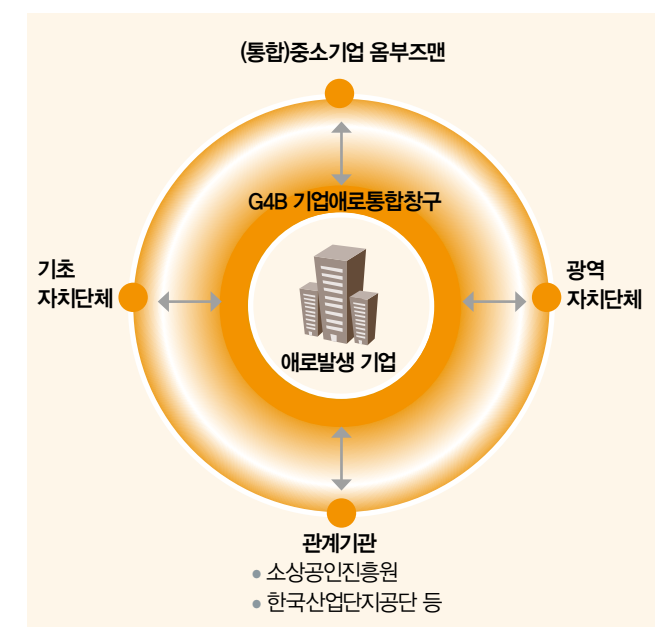
G4B의 구축으로 연간 약 163억원의 비용과 시간을 절감할 수 있을 것으로 기대한다. 부문별로는 사업내용 일괄변경 서비스가 84억원, 기업애로 연계 및 협업 서비스가 22억원, 통합 제증명 신청 및 발급 연계서비스가 23억원, 알리미서비스가 20억원, 기업활동지원서비스로 각각 14억원의 비용을 줄일 것이라는 예상이다. G

글·박미소 기자

정보통신산업진흥원G4B 통합콜센터 ☎1661-7555

사업자 등록내용(상호, 주소, 업종) 일괄변경 서비스

G4B 기업애로통합시스템

자료: 정보통신산업진흥원

mcst.go.kr 문화체육관광부

'관광한국' 지킴이 '관광경찰' 떴다

외국어 유창한 101명 선발… 불법행위 단속·수사, 관광치안 서비스

관광경찰인 최수길 경장(오른쪽), 전승현 경장이 일본인 관광객에게 한국을 여행하며 불편한 점이 없는지 묻고 있다.

박미소 기자

외국인 관광객이 즐겨 찾는 곳에서는 제복을 갖춰 입은 경찰이 길을 잃은 한 관광객에게 다가가 유창한 외국어로 친절하게 길 안내를 해 준다. 관광객들을 대상으로 한 일부 택시의 바가지 요금 단속에도 적극적으로 나선다. 10월 16일부터 서울의 관광명소 곳곳에 배치된 관광경찰의 모습이다.

지난해 최초로 외국인 관광객이 1천만명을 넘어섰을 만큼 많은 이들이 우리나라를 찾고 있지만 크고 작은 불편 사항이 사라지지 않고 있다. 한국관광공사에 따르면 지난 5년간 외래 관광객 불편 신고 중 환불 거부, 가격표시제 미실시 등 쇼핑과 관련된 불편 신고가 2008년 23.6퍼센트에서 2012년 34.7퍼센트로 급증했다. 이 외에 택시 바가지 요금, 콜밴 불법 영업 등 교통 관련 불편 사항도 전체 불편 신고의 15~20퍼센트를 차지한다.

문화체육관광부와 경찰청은 한국을 방문한 외국인 관광객의 불편을 해소하고 더 많은 관광 서비스를 제공하기 위해 관광경찰을 출범시켰다. 10월 16일 오전 11시 광화문광장에서 열린 관광경찰 출범식 행사에는 유진룡 문화체육관광부 장관, 유정복 안전행정부 장관, 이성한 경찰청장 등 주요 인사와 관계자 600여 명이 참석했다.

새로 출범한 관광경찰은 현직 경찰 52명, 의무 경찰 49명 등 총 101명이다. 외국인 관광객과 언어 소통이 원활하도록 영어·중국어·일본어 능력이 우수한 인력 중에서 선발됐다. 이들은 한국관광공사의 협조로 한 달 동안 관광 기본 소양 및 외국어 교육을 이수해 관광경찰로서의 업무 수행 능력을 높였다.

명동·이태원 등 외국인 관광객 많은 곳에 배치

관광경찰은 외국인 관광객이 많은 명동·이태원·동대문·인사동·홍대입구·청계천·시청 주변에 배치된다. 관광지의 범죄 예방과 기초 질서를 유지하며 관광객을 대상으로 한 불법 행위를 단속하고 수사하는 것이 주된 임무다. 이 외에도 외국인 관광객의 관광 관련 불편 사항을 처리하며, 필요한 경우 유관 기관과 연계해 관광치안 서비스를 제공할 계획이다.

앞으로 외국인 관광객이 바가지 요금이나 환불 거부 등 불합리한 상황에 처하게 되면 인근에 있는 관광경찰에게 도움을 요청하거나 각 지역별 관광경찰 거점센터를 방문해 외국어로 도움을 받을 수 있다.

문체부와 경찰청은 관광경찰을 운영하고 있는 그리스, 태국, 말레이시아 등 20여개 국의 사례를 수집·분석해 그 결과를 바탕으로 서울시, 한국관광공사와 함께 10회가 넘는 실무협의회를 열면서 제도 도입을 준비해 왔다.

여러 부처와 기관들이 긴밀하게 협조해 관광경찰 도입을 준비한 점에 의미가 있다. 파란색 재킷과 검은 베레모가 인상적인 관광경찰의 복장은 가수 싸이의 미국 록펠러광장 공연 의상을 만들었던 김서룡 디자이너가 제작했다.

문체부와 경찰청은 외국인 관광객이 편리하게 이용할 수 있는 안내전화 1330을 운영하는 등 우리나라를 편안하게 여행할 수 있는 여건을 조성하기 위한 노력을 계속한다. G

글·박미소 기자

관광안내전화 : 1330

유정복 안전행정부 장관, 유진룡 문화체육관광부 장관, 이성한 경찰청장, 이참 한국관광공사 사장 등과 주요 관광지에서 업무를 수행하게 될 관광경찰들이 10월 16일 오전 11시 광화문 광장에서 열린 관광경찰 출범식 행사에 참석했다.

관광경찰 최수길 경장 인터뷰

"불편하신 외국인들은 관광경찰 찾아주세요"

관광경찰에 지원한 계기는?

"서울 마포구 홍익지구대에 근무하며 외국인 관광객을 많이 접했는데 크고 작은 불편을 겪는 모습을 봤다. 이들의 고충을 해결해 주는 역할을 하고 싶어 자원했다."

선발 이후 관광경찰 출범까지 어떤 과정을 거쳤는지.

"중국어, 일본어, 영어 등 외국어에 능통한 이들 위주로 선발됐다. 최근 한 달간 어학 수업과 관광 소양을 익히는 수업을 집중적으로 수강했다. 서울의 문화유산과 역사에 대해 배우고 관광객 현황을 파악하는 시간이었다."

관광경찰의 역할은?

"외국인 관광객이 겪는 크고 작은 불편을 해소하고 범죄로부터 보호하는 것이다. 담당구역을 돌며 관광객들에게 각종 안내를 하고 불법 행위를 단속하며 분쟁이 생긴 경우 조정해 준다. 도움이 필요한 관광객이 관광안내전화 1330으로 신고하면 인근에 있는 관광경찰이 출동한다. 오늘(10월17일)이 관광경찰 업무 첫날인데, 신고전화 1330과 관광경찰의 역할을 홍보하기 위해 담당구역 내 외국인 관광객들에게 직접 설명하고 있다."

정책현장

내년 방과후 돌봄교실이 초등학교 1, 2학년생 전원을 대상으로 확대된다. 사진은 세종시 참샘초등학교 돌봄교실 모습.

방과후 돌봄교실 내년부터 확대 초등1·2학년 희망자 전원 혜택

돌봄시간도 오후 10시까지 연장… 2016년까지 전원 돌봄서비스 운영

내년 둘째 아이가 초등학교에 입학하는 워킹맘 김내정(가명) 씨는 요즘 고민이 많다. 지난해 첫째 아이를 초등학교에 보내면서 직장생활을 병행하기가 버거워졌기 때문이다. 아직 어린아이를 집에 혼자 두기는 불안하고, 방과후 학원을 보내자니 교육비가 만만치 않게 들어갔다. 아이들이 학교에 다니면 유치원보다는 신경을 덜 써도 될 줄 알았는데 예상이 빗나간 것이다.

둘째 아이까지 방과후 학원에 보내면 직장생활에서 벌어들이는 수입으로는 두 아이 학원비를 감당하기 힘든 상황이었다. 방과후 돌봄학교를 알아봤지만 직장을 다니는 김 씨에게는 큰 혜택이 없었다. 김 씨는 둘째까지 학교에 들어가면 직장을 그만 다녀야 할지 고민에 빠져 있다.

김 씨와 같은 워킹맘에게 희소식이 있다. 내년부터 초등학교 돌봄 서비스가 강화된다. 교육부는 핵심 국정과제 중 하나인 초등 방과후 돌봄교실을 확대 실시키로 하고 내년 초등학교 1, 2학년생 중 희망하는 모든 학생들에게 이 서비스를 제공할 계획이다.

돌봄교실 시간도 연장한다. 현재 '오후 돌봄교실'은 방과후부터 오후 5시인데 정부는 맞벌이·저소득층·한부모 가정 학생 중 추가 돌봄이 필요한 학생들에 대해 오후 10시까지 '저녁 돌봄' 서비스를 추가로 제공한다.

김 씨의 첫째 자녀가 내후년 3학년이 되어도 돌봄 서비스 혜택을 받을 수 있을 것으로 기대된다. 정부는 돌봄교실 대상을 연차적으로 확대할 계획이다. 내년 1~2학년에서 2015년 1~4학년으로 확대하고 2016년에는 초등학생 전원에게 저녁 돌봄 서비스를 제공한다.

올해 초등 돌봄교실 시·도교육청별 운영 현황 (2013년 4월 기준)

구분	운영 현황		
	운영학교수(개)	운영교실수(실)	이용학생수(명)
서울	516	669	15,684
부산	295	395	7,977
대구	210	230	4,725
인천	239	305	6,324
광주	143	174	3,497
대전	143	209	4,790
울산	118	149	3,506
세종	22	26	575
경기	1,173	1,628	40,199
강원	349	406	7,094
충북	259	297	7,157
충남	406	463	10,054
전북	414	608	12,029
전남	414	543	11,316
경북	484	487	10,604
경남	502	698	11,972
제주	97	108	2,234
계	5,784	7,395	159,737

자료·교육부

내년 돌봄교실 참여 예상인원 45만4천여 명

지난 5월 실시한 교육부 자체 수요 조사에 따르면, 내년도 돌봄교실 참여 예상 학생은 약 45만4천여 명에 이른다. 이 중 오후 돌봄교실 수요는 33만1천여 명, 저녁 돌봄교실 수요는 12만3천여 명이다. 이는 2013년 현재 돌봄교실 참여 인원(15만9천여 명)보다 크게 늘어난 규모다.

초등 방과후 돌봄교실을 확대 시행하기 위해서는 6,109억원의 예산이 소요된다. 정부는 이를 지방교육재정 교부금에 반영해 시설비, 인건비, 프로그램 운영비 등을 지원할 계획이다. 2013년 초등 돌봄교실 예산은 약 2,918억원이었다.

교육부는 올해 말까지 보건복지부, 여성가족부 등 관계부처와 협력해 지역사회 돌봄서비스 기관과 연계 체제도 만들 예정이다. 관련 예산 부담은 줄이고 돌봄 서비스는 확대 제공하겠다는 것이다. 현재 지역사회 돌봄기관은 보건복지부의 지역아동센터, 여성가족부의 방과후 아카데미와 아이돌보미 서비스 등이 있다.

부처별 방과후 돌봄서비스 운영 현황 (2013년 4월 기준)

구분	초등돌봄교실	지역아동센터	방과 후 아카데미	아이돌봄 서비스
소관 부처	교육부	보건복지부	여성가족부	여성가족부
근거법	초중등 교육과정 고시	아동복지법	청소년기본법	아이돌봄 지원법
지원 대상	희망학교 중 선정 (저소득층, 맞벌이 가정 자녀, 저학년 우선)	저소득층 만18세 미만	기초생활보장 수급자, 파산자, 차상위 계층 (초등4~중2)	전국가구 평균 소득 100% 이하
운영 주체	학교	지역아동센터	청소년 수련시설	서비스제공기관 (건강가정지원센터 등)
운영 방식	시·도교육청 계획 지도 아래 학교에서 운영	시설등록을 한 개인, 법인 등 운영	지자체가 운영	지자체 등 운영
지원 내용	돌봄 및 숙제지도, 특기지도 등	보호, 학습지도, 급식, 상담, 지역사회 연계 등	체험활동, 특기적성 교육, 보충학습 등	보육, 놀이간식, 등하교(원) 동행 등
지원 시설수	7,395교실	4,036개소	200개소	215개 기관
수혜 아동	15만9천명	10만8천명	8천명	6만명
지원 예산	2,918억원 (지방비)	1,109억원(국비) 1,041억원(지방비)	154억원(국비) 154억원(지방비)	435억원(국비) 242억원(지방비)
지원 형태	수익자부담, 저소득층 무료 참여	전액 지원	지원형: 전액지원 일반형: 수익자부담	소득에 따라 차등 지원(본인 부담 20~100%)

자료·교육부

중앙일보 조사에 따르면, 현재 초등학교 1~3학년처럼 어른의 보살핌이 필요한 시기의 학생들 다섯 명 중 한 명(24퍼센트)은 학교가 끝나면 방치 상태에 놓여 있다. 집에 가도 돌봐줄 어른이 없어서다. 이 때문에 아이들이 혼자 집을 지키거나 불량식품 등으로 끼니를 해결하고 게임에 매달리는 일이 흔하다. 학교를 마친 뒤 여러 학원을 전전하는 학생들도 많아, 아이들의 인성 교육이나 학부모의 교육비 부담에서도 좋지 않은 영향을 미치고 있다.

김내정 씨는 이제 둘째 아이까지 학교에 보내는 일에 자신감을 얻고 있다. 직장생활을 계속하더라도 아이들에 대한 보육 부담을 크게 줄일 수 있을 것으로 기대하고 있다. G

글·박상주 기자

공감포토 3회

다른그림찾기 이벤트

공감포토가 소개하는 사진을 감상하며, 사진 속 다른 부분 3곳을 찾아주세요.
정답을 "다른그림찾기" 라는 제목과 함께 이름, 주소, 전화번호를 적어 10월 27일까지 webmaster@korea.kr 로 보내주세요.
추첨을 통해 도서문화상품권(3만원권 / 10명)을 보내드립니다.

더 많은 사진을 감상하시려면 공감포토 사이트를 방문해 주세요! photo.korea.kr

• 경복궁 야간개방

조명을 받아 더욱 운치있는 경복궁 근정전의 모습입니다. 문화재청은 우리 궁궐의 역사문화적 가치와 아름다움을 널리 알리기 위해 매년 봄과 가을 고궁(경복궁, 창경궁) 야간개방을 실시하고 있습니다. 올가을 경복궁은 10월 16일부터 28일까지(22일 제외) 아름다운 야경을 공개합니다.

보너스 이벤트

공감포토 페이스북 '좋아요' 클릭 후 페이스북에 게재된 '3회 다른그림찾기 이벤트' 글을 공유해주세요. 총 10명을 추첨하여 스타벅스 카페라떼 기프티콘을 보내드립니다.

QR코드를 스캔하시면 공감포토 페이스북으로 연결됩니다.

공감포토 다른그림찾기 이벤트 1회 당첨자 발표

박준석 010-55**-62** 함소아 016-2**-82** 김민혜 010-48**-23** 김봉균 010-75**-51** 이태종 011-95**-94**
이민아 010-88**-75** 김영식 010-41**-52** 최영님 010-26**-91** 최용미 010-24**-67** 김기용 010-34**-35**

10월은 문화의 달

문화, 일상이 되다

http://korea.kr/withculture

문화체육관광부

기획특집

문화가 기술을 만나니 순풍 단 국민의 삶

일러스트 · 이철원

스마트폰만 갖다 대면 동화책 속에서 뛰어나오는 3D 공룡,
바로 눈앞에서 노래하는 스타의 모습을 펼쳐 보이는 증강현실은 가상의 현실들을 실감나게 보여주는
문화기술(Culture Technology)의 하나입니다.
이렇게 표현력을 획기적으로 증대시킨 컴퓨터, 웹 기술 등을 기반으로 하여
영화, 애니메이션, 게임, 대중문화, 공연 · 전시 등의 분야에서 사용되는 각종 문화기술들은
문화의 수준과 가치를 높이고 우리 문화 생활을 보다 풍성하게 만들고 있습니다.

"이제는 진화한 네트워크를 가지고 어떤 문화적 삶 펼칠까 고민할 때"

KAIST 원광연 교수 "문화기술 발전이 결국엔 행복을 주는 문화복지 이룰 겁니다"

김상태 기자

원광연 교수는 앞으로 문화기술이 보다 빠른 속도로 발전한 네트워크를 기반으로 우리의 문화생활을 한층 풍요롭게 만들 것이라고 내다보았다.

대전광역시 유성구의 한국과학기술원(KAIST) 캠퍼스에는 가을 정취가 가득했다. 문화기술(CT·Culture Technology)이란 용어를 처음 만든 원광연 교수를 만나기 위해 찾아간 N25동은 울긋불긋 가을빛으로 물든 캠퍼스 안쪽에 자리하고 있다.

문화기술대학원생들이 개발 중인 3D그래픽, 증강현실 활용 기술 등을 전시 중인 보드가 걸린 복도를 지나다 보니 '백남준 스튜디오'가 눈에 들어온다. 이곳에 비디오 아트라는 현대예술의 개척자를 기리는 강의실 하나쯤 있음 직하다.

원 교수의 방을 찾는 일에는 좀 더 창의력이 필요했다. 분명 전화 안내로 들은 방 번호는 3224호였다. 표기상 3층임이 분명한데, 324·325호 등은 보여도 네자릿수 방 번호는 보이지 않았다. 알고보니 한 층 위다.

"처음 오는 분들은 많이 어려워해요."

미안한 듯 웃으며 반기는 원 교수의 방은 나이를 초월한 호기심 어린 물건들로 가득했다. 지금은 찾아보기 어려운 입체 요지경들, 7년 전쯤 샀다는 '휴보(KAIST 개발 로봇)' 닮은 로봇 인형까지. 휴보를 개발한 휴보랩(HUBO LAP)은 바로 옆 동이다.

카이스트 전산학과 교수로 있던 1995년 문화기술이란 용어를 만든 원 교수는 2005~2011년 문화기술대학원장을 지냈다. 문화기술 개념 정립과 문화기술을 선도한 성과로 2010년 캐나다 벤쿠버에서 열린 국제디지털미디어아트학회 연례 컨퍼런스에서 '아웃스탠딩 리더십 어워드'를 수상했다.

원 교수는 "지금처럼 문화산업이 커질 줄 몰랐다"며 혁명적인 속도로 발달하는 최근의 기술 변화가 놀랍다고 했다. 문화기술은 컴퓨터, 웹, 인터렉션, 네트워크 기술 등 최근의 혁신적인 첨단기술들과 더불어 발전하고 있다.

문화기술의 원조 격인 원 교수에게 문화기술 속 '문화'의 정의부터 궁금했다.

"흔히 말하는 문화와 다르지 않다고 봐요. 좁은 의미로는 예술 혹은 예술 활동을 의미하고, 좀 더 넓은 의미로는 삶의 방식, 즉 사람들의 가치관·습성·행동·말 모두 문화가 아닌가요. 문화기술 역시 이를 바탕으로 두 가지 해석이 가능하다고 봅니다."

그렇다면 문화와 기술의 융합은 어느 영역까지 가능할까.

"앞으로도 기술적 측면에서 문화기술은 더욱 발전할 거라고 봐요. 그런데 더 중요한 건 광의의 문화기술 발전이에요. 모든 서비스나 상품은 다 문화 상품서비스가 될 것입니다."

원 교수는 이미 자동차, 휴대폰과 같이 많은 상품과 서비스가 '문화상품화' 됐음을 지적했다. 앞으로는 농수산 식품까지도, 99퍼센트의 상품과 서비스가 문화상품화될 것이라는 말이다.

"여기에는 두 가지 이슈가 있게 됩니다. 첫번째는 기존 상품에 어떻게 문화를 입혀 문화화할 것인가이고, 두번째는 이를 뒷받침하는 교육 문제입니다."

교육적 측면에서 볼 때 문화기술이란 큰 틀에서의 인문학과 이공학의 융합이라는 설명이 뒤따랐다. 문화기술대학원도 인문학·이공학·예술의 '통합 무브먼트'의 하나라는 것이다.

"가상공간인 클라우드 속에 일상생활 모두가 들어가요"

그는 좀 더 구체적인 문화기술의 발전 방향과 관련해 웹상의 가상 공간인 클라우드를 강조했다.

"앞으로 상당 부분은 클라우드로 갑니다. 지금은 클라우드가 콘텐츠를 올리고 내려받는 정보 공유의 공간으로 활용되고 있지요. 유튜브도 일종의 클라우드라고 봐요. 그런데 한 걸음 더 나아가면 개념적으로 '거기 내가 들어가 살 수 있는 곳'이 될 거 같아요."

가상 공간인 클라우드 안에 들어가 산다? 언뜻 아이작 아시모프 류의 공상과학 소설을 떠올리게 했다.

"개념적으로 일상생활의 모든 것이 클라우드로 들어갈 수 있다는 말이지요. 모든 것이 그곳으로 통하고, 집안에서는 거실의 TV도 클라우드를 들여다보는 일종의 창문 역할을 하리라는 겁니다."

하기야 지금도 다른 방에 있는 가족을 부를 때 목소리를 높이기보다 조용히 문자를 날리는 시대다.

"중요한 건 클라우드에 들어가는 방법론입니다. 가정에서는 TV겠지만, 개인 차원에서는 무엇인가 하는 겁니다. 지금은 가장 중요한 게 스마트폰인데, 아마도 향후 나를 클라우드로 가게 해 주는 가장 효율적인 단말기는 언제나 신고 다니는 신발일 겁니다."

나이키 운동화와 애플의 MP3 합작품이 출시된 적이 있다. 구글 글라스에 삼성전자의 갤럭시기어까지, 웨어러블 컴퓨터 시대가 열리고 있다. 그러한 문화기술의 발전을 뒷받침하는 가장 중요한 요소의 하나가 네트워크라고 원 교수는 지적했다.

"지금은 3세대 이동통신에서 진화한 LTE가 나왔는데, 뭐라고 광고하죠? '빠르다'란 수식어만 있을 뿐이에요. 통신회사조차도 빨라서 뭐가 바뀔지 아직 모르고 있어요. 네트워크 그게 별거냐는 사람들도 있지만, 네트워크 속도가 지금보다 100배 내지 1천배 정도 빨라지면 완전히 세상이 바뀔 겁니다."

그는 앞으로 문화기술 관련 정책 과제는 '진화하는 네트워크를 가지고 어떠한 문화적 삶을 펼칠 수 있나' 하는 고민이 되어야 할 것이라고 조언했다. 일례로, 빠른 네트워크는 공연자체를 바꾸고 공연 관람 방법도 바꿀 것이라는 것이다.

"우리 국민 중 지금 연극 구경 가는 사람이 얼마나 되겠어요. 그런데 지금은 연극이나 오페라를 TV로 보면 배우들의 화장이며 무대장식이며 뭔가 엉성하게 느껴져요. 하지만 초고속 네트워크 기술이 발달하면 연극답게, 오페라답게 일반인들에게 그 무대의 맛을 전달해 줄 수 있는 방법이 있을 겁니다."

문화기술의 발전이 보통의 사람들에게 고급 문화, 주류 문화를 체험하고 받아들이는 기회를 많이 줄 것으로 생각한다는 원 교수는 "궁극적으로 문화는 최고 수준의 복지"라는 점을 강조했다. "그게 복지 아닌가요? 행복하게 만드는 거."

3D가 보다 입체적 체험을 강조하는 4D, 5D로 발전하고, 연극과 오페라 무대의 실험적 현장감까지 실어 나르고, 시공을 초월해 존재감을 전달하는 방향으로 발전하는 문화기술의 궁극적 목표는 바로 우리의 삶이고 행복이라는 것. 오랫동안 문화기술과 함께 숨쉬어온 원광연 교수의 진단이었다.

글·박경아 기자

푸치니의 오페라를 현대적으로 해석한 창작뮤지컬 〈투란도트〉는 매력적인 콘텐츠와 지능형 무대공연 기술을 통해 뮤지컬의 새로운 매력을 발산하며 해외 진출의 성공 가능성을 높이고 있다. 사진 속 투란도트 공주(왼쪽 끝)가 입은 의상이 인텔리전트 드레스다.

무대의 한계를 극복한 디지털 효과

창작뮤지컬 〈투란도트〉, 해외 작품과 차별화된 콘텐츠와 공연기술로 주목받아

대중음악, 뮤지컬, 클래식 등의 공연 무대가 점점 새로워지고 있다. 대중음악 무대에서 가수가 원격 조종 와이어에 매달려 공중에서 노래하는 것은 이미 상용화된 공연 기술이며, 뮤지컬은 물론 클래식 무대에서까지 레이저와 영상이 하나가 돼 한 편의 드라마가 연출된다. 문화기술의 힘이다.

특히 뮤지컬의 매력 중 하나가 헬기가 등장하는 〈미스 사이공〉과 같이 사람들의 머릿속에 각인되는 인상적 무대 장치다. 안중근 의사 의거 100주년 기념 뮤지컬 〈영웅〉의 경우도 하얼빈 역으로 달려오는 기차의 모습을 컴퓨터 그래픽으로 제작, 두 대의 프로젝터로 스크린에 비추다 기차가 멈추는 순간 스크린을 걷어내 자연스레 실물 기차가 실제 도착한 것처럼 표현한 무대 기술은 작품의 완성도를 높이는 데 기여했다.

기술 발달로 최근에는 〈미스 사이공〉의 헬기도 3D 그래픽으로 등장하고 있는 가운데 2011년 제5회 대구국제뮤지컬페스티벌(DIMF)에서 개막작으로 공연된 창작뮤지컬 〈투란도트〉는 기존 뮤지컬 무대공연 기술에서 한층 진화된 지능형 무대공연 기술을 선보이며 공연 기술의 새로운 지평을 열었다.

공감대 넓은 콘텐츠에 현대적 감각 입혀

DIMF와 대구시가 한국콘텐츠진흥원 지원으로 공동 제작한 창작뮤지컬 〈투란도트〉는 지아코모 푸치니의 오페라 〈투란도트〉의 스토리를 재해석하고, 현대적 음악과 무대 장치를 배경으로 한 창작뮤지컬이다.

세계 4대 오페라 중 하나의 스토리를 기반으로 창작하여 세계인과 공감하기 쉽고 해외 로열티 없는 공연과 수출이 가능한 창작뮤지컬 〈투란도트〉는 물의 왕국 '오카케오마레'라는 가상의 공간을 배경으로 하고 있다. 공주 투란도트가 세상의 모든 남자로부터 등을 돌리고 저주의 수수께끼를 내 자신에게 구애하는 남자를 참형하는 잔인한 유희를 즐긴다는 설정은 원작과 같다.

'오카케오마레'를 지나가던 칼라프는 오랜 전쟁으로 나라를 잃어버린 아버지 티무르 왕과 노예 소녀 류의 만류와 반대에도 불구하고, 수수께끼의 벽에 칼을 꽂는다. 그리고 그날 밤 수수께끼의 망령들이 나와 칼라프에게 수수께끼를 낸다.

창작뮤지컬 〈투란도트〉의 하이라이트 중 하나가 바로 수수께끼의 벽이다. 수수께끼의 벽에서 혼령들이 튀어나오는 장면에 '인텔리전트 스페이스(Intelligent Space)' 기술을 사용해 유령들과 대화하는 칼라프를 입체적이고 실감나게 표현했다. 기존 〈투란도트〉 무대에서는 유령을 표현하기 위해 연기나 조명 등 아날로그적 기법들을 사용했지만, 창작뮤지컬은 움직이는 사람의 몸을 따라 빔을 쏘아 유령을 표현했다. 원하는 부분에 원하는 연출 영상이 펼쳐지도록 만든 것이 3D 프로젝션 매핑(Virtual Space Mapping) 기술이다.

매핑 기술을 포함해 '인텔리전트 스페이스' 기술 개발을 담당한 곳이 종합 디지털 에이전시 '바이널'사다. 이 회사의 최윤호 선임은 "창작뮤지컬 〈투란도트〉는 사물 또는 공간 표면에 디지털 기술을 적용해 다양하게 형태와 이미지가 변하는 지능형 무대공연 기술을 사용함으로써 '하이테크놀로지 뮤지컬'로 고도화시켰다"고 말했다.

배우의 감정선에 따라 의상이 변하는 '인텔리전트 드레스(Intelligent Dress)' 기술도 적용됐다. 투란도트가 화가 났을 때 옷이 공작처럼 쫙 펼쳐지고, 옷 표면의 이미지도 변한다.

이 기술 개발을 담당한 숭실대 미디어학부 김동호 교수는 "인텔리전트 드레스는 배우의 무대 의상에 '웨어러블 컴퓨팅' 기술을 적용함으로써 발광다이오드(LED), 레이저, 프로젝션, 각종 센서 등이 정확한 타이밍에 작동하여 드레스의 형태 변화, 드레스에 영상 입히기가 나타나도록 하고 있다"고 설명했다. 김 교수는 "특히 움직이는 물체를 추적해 그 형태에 맞춰 영상을 입히는 비정형화된 물체를 대상으로 한 프로젝션 기술은 앞으로 뮤지컬 말고도 대중 공연 등에 다양하게 활용될 것으로 보인다"고 덧붙였다.

컴퓨터 그래픽으로 만든 영상 속 기차가 마치 무대에 도착한 듯 연출된 뮤지컬 〈영웅〉의 하얼빈역 장면.

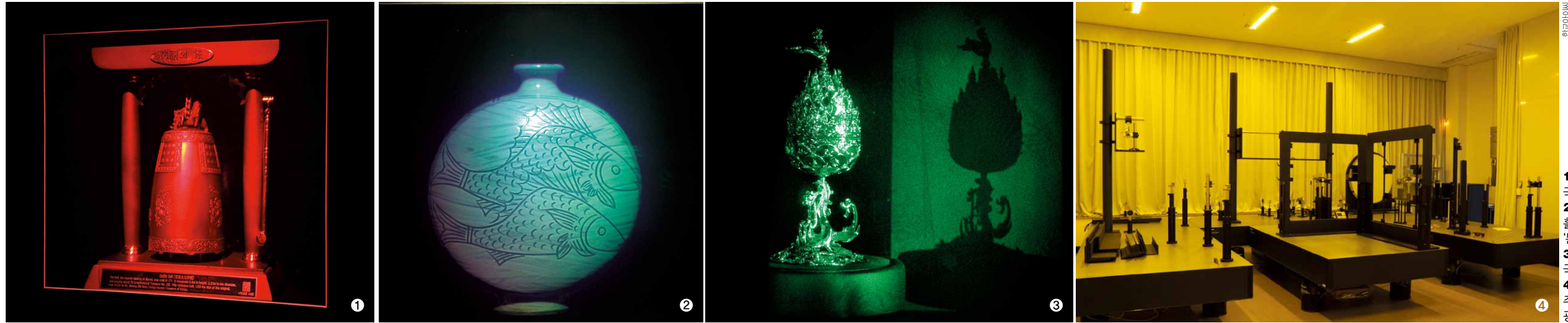
사이버 무대서 시·공간 뛰어넘는 글로벌 공연도 시연

2011년 대구에서 개막작으로 처음 선보일 당시 객석 점유율 99.4퍼센트를 기록했던 〈투란도트〉의 해외 반응도 좋다. 지난해 1월 중국 광둥성 둥관시에서 열린 제3회 둥관 뮤지컬 페스티벌에 폐막작으로 초청돼 특별 대상을 수상했다. 또 지난해 8월 베이징의 뮤지컬 전용극장과 중국 배우들 및 제작진이 참여하는 라이선스 공연 계약을 체결했다. 5년간 공연 매출액의 12퍼센트를 받는다는 내용이다.

관련 기술의 발달로 무대공연 기술은 이제 '시·공간 초월'까지 넘보고 있다. 2012년 2월 13일에는 한국과학기술정보연구원(KISTI) 주관으로 브라질, 스페인, 태국의 무용가와 연주가들이 과학기술망을 통해 구축된 사이버 무대에서 시·공간을 뛰어넘는 글로벌 사이버 공연을 시연했다.

우리나라의 한국과학기술원(KAIST), 스페인 'i2CAT', 브라질 'RNP' 등 연구기관과의 협력을 통해 대용량 데이터를 실시간으로 전송하는 과학기술 연구망과 전송 시 발생하는 지연 시간을 최소화해 주는 아르트론(Arthron) 소프트웨어를 활용, 3개 대륙에서 개별적으로 진행되는 연주와 무용을 하나의 퍼포먼스로 융합한 것이다. 미래의 무대공연 기술, 무엇을 상상하든 상상 그 이상이 될 것이다.

글·박경아 기자

mcst.go.kr 문화체육관광부

1 홀로그래피 기술로 재현한 국보 제29호인 '성덕대왕 신종'. 2 원색 그대로 홀로그래피 기술로 재현한 '분청사기조화쌍어문편병'. 3 문화재 홀로그램으로 표현한 국보 제287호 '백제금동대향로'. 4 문화재 홀로그램을 가능케해 주는 한교아이씨에서 개발한 광학계.

안방에서 성덕대왕 신종 땡~ 땡~

홀로그래피 기술로 박물관 국보급 문화재도 편하게 감상 가능

국립중앙박물관에는 국보급 문화재가 많다. 하지만 이를 다른 곳에 전시하자면 보안 등 제약이 많다. 홀로그래피 기술을 이용하면 이런 한계를 극복할 수 있다. 국보급 문화재의 입체 모습 그대로 홀로그램 필름에 옮겨 대량 제작이 가능하기 때문이다. 홀로그래피 기술이 활성화되면 집에서도 문화재의 실제 모습 그대로를 감상할 수 있다. 국보급 문화재를 알리는 데 큰 도움이 될 것으로 기대된다.

서울 송파구 가락동에 위치한 한교아이씨의 1층 갤러리. 내부로 들어서니 흡사 박물관에 온 것처럼 전시된 문화재들이 많았다. 실제 문화재는 아니었지만 그 모습 그대로 필름에 똑같이 재현돼 있었다. 국보 제29호인 성덕대왕 신종, 제287호 백제금동대향로, 거북선 등이 눈에 들어왔다. 3D라 신기해 손을 뻗어 만져봤지만 평면인 필름이었다. 색색의 빛을 이용한 덕분에 오히려 문화재의 색감·질감 등은 실제 모습보다 더 뚜렷하게 시선을 사로잡았다.

홀로그래피는 이미지를 3D로 저장할 수 있도록 해 주는 사진의 형태이다. 그리스어인 홀로(holo : 전체를 의미)와 그래피(graphy : 적는다는 의미)를 결합한 것으로 영국의 물리학자 데니스 가버가 그 원리를 발견했다. 빛의 간섭 원리를 이용하며, 일상생활에서도 위조 방지용이나 장식용 등으로 많이 활용되고 있다.

한교아이씨는 문화기술로서 홀로그래피가 가진 가능성을 시험 중이다. 그 시작으로 한교아이씨는 지난해 7월 한국콘텐츠진흥원의 '국보급 문화재 홀로그램 제작' 사업을 맡았다. 박물관 수장고에 보관된 채 일반인에게 전시할 수 없는 문화재를 홀로그램으로 제작, 국내외에 알리겠다는 취지의 기획이다. 이를 위해 박물관에도 크게 전시할 수 있도록 대형 홀로그램(800밀리미터×1천밀리미터)을 제작할 수 있는 기술을 개발 중이다.

국보급 문화재의 재현 원리에 대해 한교아이씨 박성철 대표는 "실제 문화재를 빛의 삼원색인 적색·녹색·청색 레이저를 이용해 감광성 필름에 기록하는 것"이라고 설명했다. 쉽게 말하면 사진을 찍듯 기록하지만 2D가 아닌 3D로 남겨지는 것이다. 문화재가 기록된 필름은 돌돌 말아 가지고 다닐 수도 있다. 그림처럼 벽에 건 후 빛만 비춰 주면 입체로 기록된 문화재가 원래 모습대로 재현되는 방식이다.

문화재 홀로그래피 기술 실용화 단계… 대형화 기술 개발중

한교아이씨가 개발한 문화재 홀로그래피 기술은 이미 실용화 단계에 있는 상태다. 박 대표는 "실제 문화재 홀로그램을 판매하기 위한 상담도 활발히 진행되고 있다"면서 "올해 몇 개 업체에 판매도 예상된다"고 말했다. 다만 현재는 작은 사이즈(300밀리미터×400밀리미터)로 작품 크기가 한정돼 있다. 이를 대형화하기 위한 기술은 아직 개발 중이다.

한교아이씨는 대형 홀로그래피 기술이 개발되면 내년 2월께 대형 홀로그램 16점을 전시할 계획이다. 코엑스 등 대형 전시관을 검토 중이다. 올해 12월에는 카자흐스탄 국립박물관에도 홀로그램 3점을 전시한다.

한교아이씨 1층 갤러리에 실제 전시된 문화재 홀로그램을 본 시민들의 반응도 좋은 편이다. 박 대표는 "문화재 홀로그램을 실제로 본 관람객들이 신기해 한다"면서 "오래된 문화유산이 첨단 기술과 결합된 사실 자체도 흥미로워한다"고 말했다. 갤러리 앞을 지나던 시민 박진규 씨는 "문화재를 볼 때마다 어떤 기술인지 궁금했다"면서 "앞으로 더 많이 알려져 집에서도 국보급 문화재를 감상할 수 있으면 좋겠다"고 답했다.

박 대표의 목표 중 하나도 '홀로그램의 대중화'다. 그는 "현재 홀로그램 영역은 일부 기술자나 대학 연구소에서 학문적 목적으로 진행되는 경우가 대부분"이라면서 "문화기술 사업을 성공적으로 수행해 대중화·산업화의 발판을 마련하고 싶다"고 강조했다. 일본·영국·동유럽 등 해외에서도 문화재 재현이 많이 시도되고 있기 때문에 이를 산업화해 시장을 선도해 나가는 좋은 계기로 삼겠다는 설명이다.

이어 문화재 홀로그래피 기술이 활성화되면 국보급 문화재 홍보에도 큰 도움이 될 것으로 예상했다. 문화재 전시의 경우 보존에 필요한 환경 조성 등 공간적 제약과 오래되면 부패하는 등 시간적 제약이 많다. 하지만 홀로그램으로 기록하면 원래 모습 그대로 널리 전시할 수 있다는 것이다. 실제 한교아이씨가 대영박물관의 문화재 홀로그램 1점을 구입해 갤러리에 전시해 본 결과 관람객들의 반응도 좋았다고 전했다.

박 대표는 "문화재뿐 아니라 홀로그래피 기술을 응용할 수 있는 분야가 무궁무진하다"면서 "앞으로 문화상품을 수출하는 좋은 수단이 될 것으로 예상한다"고 말했다. G

글·남형도 기자

T3엔터테인먼트

'한글탐정'은 한국의 문화와 관련된 내용으로 커리큘럼이 구성돼 있기 때문에 자연스럽게 한국 문화를 배울 수 있다.

"노는 게 공부…많이 놀면 똑똑해져요"

T3엔터테인먼트 '한글탐정' 다문화가정 어린이교육에 효과… 특수교육용 게임도 생겨

지난해 국내 여론조사업체 두잇서베이는 전국의 10대 이상 남녀 2,863명을 대상으로 게임에 대한 설문 조사를 실시했다. 설문 조사에 따르면, 응답자 중 20.4퍼센트가 게임이 학교 폭력에 '매우 밀접한 영향'을 미친다고 대답했으며 60.7퍼센트는 '어느 정도 영향'을 미친다고 답변했다. 설문업체는 "10명 중 8명이 게임에 대해 부정적인 인식을 갖고 있는 것"이라고 풀이했다.

아직까지 많은 이들이 게임에 대해 부정적으로 생각하는 게 현실이다. 하지만 최근에는 교육적인 게임이 주목을 받고 있다. 바로 기능성 게임이다. 기능성 게임은 다양한 게임 형식을 활용해 교육·과학·의료·국방 등의 콘텐츠를 쉽고 재미있게 배울 수 있도록 고안한 게임이다. 이른바 착한 게임, 좋은 게임이라 불린다.

10월 15일 서울 구로구 신도림동에 위치한 T3엔터테인먼트를 찾았다. 이곳은 '한글탐정 : 하나와 두리', '오디션 잉글리시' 등의 기능성 게임을 출시한 국내 대표적인 게임개발 업체다.

T3엔터테인먼트 게임개발본부 모바일팀 장국영(42) 차장은 "기능성 게임으로 교육할 수 있는 방법과 분야가 다양하지만, '한글탐정'처럼 특히 언어 교육 게임이 효과가 높다"고 말했다. 지난 3월 출시된 이 게임은 다문화가정 아동들이 쉽고 재미있게 한국어를 배울 수 있게끔 제작됐다.

'한글탐정' 게임의 기본 콘셉트는 '탐정 놀이'다. 게임 이용자는 누군가 한국 보물을 훔쳐갔다는 가정하에 범인을 추적해 간다. 이용자들은 도둑을 체포하기 위해 목격자들에게 도둑의 인상착의 등을 묻는 질문을 던지며 도둑에 대해 추리한다. 이 게임은 음성 인식을 기반으로 만들어져 이용자들이 게임 속 목격자와 대화를 나누며 장소와 문화, 시간, 날씨 등 각종 상황에 맞춰 말할 수 있어 학습 효과를 높일 수 있다.

이용자들은 이 언어 교육 게임을 통해 언어 외에 한국 문화에 대해서도 배울 수 있다. 이용자들은 본격적으로 게임을 시작하기 전에 서울, 경기, 강원 등 지역을 선택한다. 서울을 선택할 경우 '숭례문을 지켜라' '보신각 종을 지켜라' '훈민정음을 지켜라' 등과 같은 메뉴가 뜬다. 이용자가 자신이 원하는 보물을 선택해 그와 관련된 게임을 할 수 있도록 만들었다.

"한국문화까지 자연스럽게 배우도록 구성"

이 기능성 게임은 한국의 문화와 관련된 내용으로 커리큘럼이 구성돼 있기 때문에 자연스럽게 한국 문화를 배울 수 있다. 장 차장은 "앞으로 다문화가정 아동들이 더 늘어날 것으로 예상돼 이들이 한국어를 쉽게 배우고, 한국 문화를 잘 알 수 있도록 게임을 만드는 게 중요하다"고 말했다.

안전행정부 통계(2012년 기준)에 따르면 국내 다문화가정 자녀 수는 19만1천여 명에 달한다. 국적별로 보면 동남아시아계가 7만3천여 명으로 가장 많고, 그 다음으로는 중국인 한국계(조선족)가 4만2천여 명에 달했다.

장 차장은 "영어를 공부하는 사람, 일어를 공부하는 사람이 자연스럽게 미드(미국 드라마), 일드(일본 드라마)에 관심을 갖게 되는 것처럼 한글 공부를 쉽게 할 수 있는 기능성 게임을 하다 보면 외국인들도 한국 문화에 더 많은 관심을 갖게 될 것"이라고 말했다.

전민규 기자

T3엔터테인먼트 게임개발본부 모바일팀 장국영 차장은 "사람들이 게임을 통해 쉽고 재미있게 언어를 배울 수 있도록 하는 게 '기능성 게임'을 만드는 목적"이라고 말했다. T3엔터테인먼트는 '오디션 잉글리시' '한글탐정 : 하나와 두리' 등의 기능성 게임을 출시했다.

전문가들은 한국의 기능성 게임 수출 가능성에 대해 긍정적으로 전망하고 있다. 호서대학교 김경식 게임학과장은 "우리 게임은 한류의 원동력으로 콘텐츠 수출의 절반 이상을 차지하고 있다"며 "교육적인 목적의 기능성 게임도 얼마든지 한국을 대표하는 콘텐츠로 자리 잡을 가능성이 크다"고 말했다.

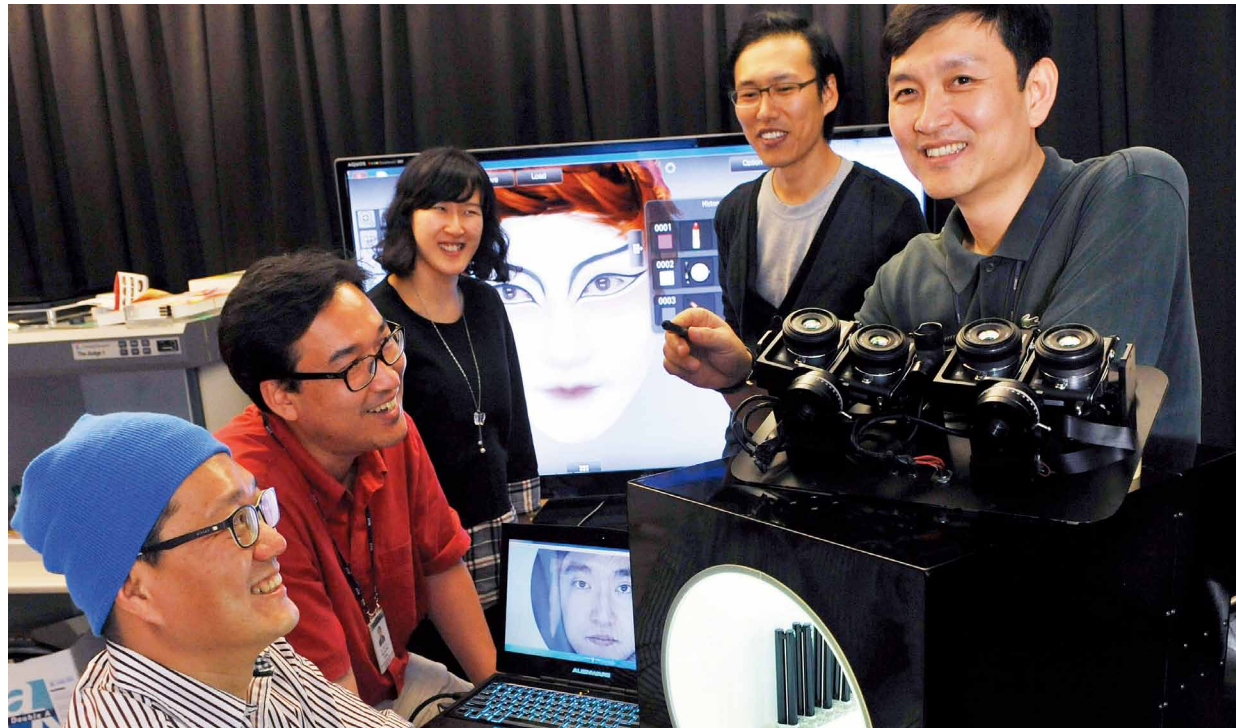
또한 최근에는 장애 학생들의 의사소통 능력을 향상시키기 위한 기능성 게임도 주목받고 있다. 국립특수교육원은 지난해 12월 '장애학생 언어훈련 기능성 게임'을 개발했다. 이 게임은 장애 학생의 사회성과 학업성취 능력을 향상시키기 위해 만들어졌다.

국립특수교육원 김태준 연구사는 "장애 학생들이 공부를 하고, 사회에 적응하기 위해선 의사소통 능력이 매우 중요하다"면서 "학생들이 게임 속 캐릭터와 대화를 나누며 상황에 따라 사람들에게 다가가는 법을 배우고 있다"고 말했다. 현재 5천여 명의 이용자들이 이 게임을 활용하고 있다. G

글·김혜민 기자

내게 딱 맞는 화장, 3D로 딱!

한국전자통신연구원, '3D 페이셜 아바타 메이크업' 개발… 'K뷰티' 불티 나겠네

김상훈 기자

한국전자통신연구원은 3년 여의 연구 끝에 사람의 얼굴을 사실적으로 컴퓨터 화면에 표현해 분장할 수 있는 '3D 페이셜 아바타 메이크업' 기술을 개발했다.

메이크업 아티스트인 이윤주(가명·29) 씨는 최근 한 드라마 촬영 현장에서 남자 배우의 분장을 담당하고 있다. 그는 "배우들이 맡은 역할을 최대한 돋보이게 하는 메이크업 방법을 고민하는 게 기쁘다"고 말했다.

이런 이씨에게도 고민이 있다. 그는 "배우들에게 딱 맞는 메이크업 방법을 찾으려면 배우에게 최대한 여러 번 분장을 해 봐야 아는데, 화장을 지우는 시간이 많이 걸려 그러지 못하는 점이 아쉽다"고 말했다.

아무리 똑같은 분장을 하더라도 메이크업을 받는 사람의 피부에 따라 분장 효과가 달라지기 때문에 다른 사람에게 해 보는 것은 별로 도움이 되지 않는다는 게 그의 설명이다.

그러나 앞으로는 이씨가 더 이상 이러한 고민을 할 필요가 없게 됐다. 한국전자통신연구원의 '3D 페이셜 아바타 메이크업' 기술이 개발됐기 때문이다.

'3D 페이셜 아바타 메이크업' 기술은 사람의 얼굴을 마치 거울을 보는 것처럼 사실적으로 컴퓨터 화면에 표현할 수 있는 '3D 아바타 모델'을 만드는 기술이다. 이에 따라 분장사들은 각종 분장 도구를 이용해 '3D 아바타 모델'에 메이크업을 할 수 있고, 새로운 헤어 스타일도 적용해 볼 수 있다.

이제 이윤주 씨와 같은 분장사들이 배우의 얼굴에 분장을 했다 지우는 번거로운 일을 반복하지 않고도 미리 제작한 배우의 '3D 아바타 모델'을 활용해 여러 차례 화장을 해 보고 배역에 맞는 분장 방법을 선택할 수 있게 된 것이다.

한국전자통신연구원은 2011년 문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원의 콘텐츠산업 기술지원 사업에 선정돼 이 연구를 수행해 왔다. 한국전자통신연구원 김진서 책임연구원은

한국전자통신연구원

'3D 페이셜 아바타 메이크업' 기술은 크게 2단계로 나뉜다. 1단계에서는 '페이셜 스캐너' 기기를 이용해 사람의 얼굴을 거울을 보는 것처럼 사실적으로 표현한 '3D 페이셜 아바타 모델'을 생성한다. 2단계에서 분장사들이 '3D 아바타 모델'에 각종 분장 도구를 이용해 메이크업을 적용한다. 이러한 분장 시뮬레이션은 연극, 오페라, 뮤지컬 등 실제 분장에 적용할 수 있다.

"기존에 2D 이미지에다 메이크업을 하는 프로그램은 있었지만 3D 모델에다 분장을 하는 기술이 개발된 것은 세계 최초"라며 "사람의 얼굴을 3D 모델로 구현하고, 피부 분석을 하나의 기기로 수행하는 '페이셜 스캐너'도 개발했다"고 말했다.

'페이셜 스캐너'는 사람의 얼굴을 정확하게 표현해 내기 위해 만든 기기다. 이 네모난 박스 안에 얼굴을 넣으면 3~4대의 카메라를 통해 얼굴의 순간적인 움직임을 빠르게 포착한다. 또한 피지의 양이나 각질을 분석하는 UV 조명, 헤모글로빈의 수치를 분석하는 편광 조명 등을 이용해 사람의 피부를 정밀하게 분석해 낸다.

공연·분장 분야에 활용될 가능성 커

공연·분장 등의 분야에 활용될 수 있을 것으로 기대되는 '3D 페이셜 아바타 메이크업' 기술을 이용하면 연극·영화·방송 등에 요구되는 분장 효과를 시뮬레이션해 볼 수 있고, 화장품을 구매하려는 고객들이 화장품을 직접 얼굴에 발라보지 않아도 자신에게 맞는 화장품을 선택할 수 있게 되기 때문이다. 실제로 올해 공연된 뮤지컬 〈살짜기 옵서예〉 팀이 공연을 준비하는 과정에서 이 기술을 활용했다.

김진서 책임연구원은 "분장사들이 시중에 팔고 있는 화장품 300여 종을 컴퓨터 소프트웨어로 구현한 것을 보고 신기해 했다"며 "처음에는 컴퓨터로 화장하는 것을 낯설어 했지만 워낙 사실적으로 표현되다 보니 공감하게 됐다"고 말했다.

최근 'K뷰티(K-beauty : 한류 등의 영향으로 한국 화장품에 대한 관심이 높아지는 현상)'라는 말이 나올 정도로 한국 화장품과 분장 기술 등 뷰티 업계에 대한 관심이 높아지고 있다. 통계청에 따르면 국내 뷰티산업 시장 규모는 2011년 기준 뷰티서비스 산업 매출액이 4조9,710억원(이용업 포함)으로, 뷰티제조 산업 중 화장품산업 시장 규모가 6조 5,898억원에 달한다.

김진서 책임연구원은 "3D 페이셜 아바타 메이크업 기술을 잘 활용하면 한국 화장품, 분장 기술의 우수성을 알리는 데 큰 도움이 될 것"이라고 말했다.

한국전자통신연구원은 이 기술의 부족한 부분을 보완해 전국의 메이크업 관련 교육기관과 실제 공연·화장품 업계에 이 기술이 활용될 수 있는 사업화 방안을 모색하는 데 집중할 계획이다.

글·김혜민 기자

mcst.go.kr KOR 문화체육관광부

미스터 고 3D 제작 표준화 만들었GO!

미국·일본에 3D 기술 수출… 2D 영화의 입체 동영상 변환 기술도 개발

미국의 3대 애니메이션 제작사 드림웍스의 대표작 〈슈렉〉의 한 장면. 드림웍스는 국내 소프트웨어 개발업체인 FX기어가 자체 개발한 3D 프로그램을 사용하고 있다.

경기 부천시 부천역 경인국철 북부역 계단에 부천시 대표 만화캐릭터 '빼꼼'이 그려져 있다. 순수 국내 기술력으로 만든 3D 애니메이션 〈빼꼼 시리즈〉는 80여 개국의 나라에 수출됐다.

경기 부천 만화산업종합지원센터 4층 RG애니메이션스튜디오에 가면 '빼꼼' 인형이 방문자들을 반겨 준다. 국내는 물론 유럽의 눈을 사로잡은 〈빼꼼 시리즈〉의 주인공이다.

RG애니메이션이 만든 〈빼꼼 시리즈〉는 덩치 크고 호기심 많은 북극곰 빼꼼이 도시 생활을 하면서 벌어지는 소동을 유쾌하게 그려낸 슬랩스틱 코미디다. 빼꼼은 대사 한마디 없이 오로지 몸으로 웃기면서 아이들을 TV 앞에 불러모았다.

〈빼꼼 시리즈〉는 2005년과 2008년, 2010년 EBS에서 유아 애니메이션 부문 시청률 1위를 기록했다. 유럽 시장을 비롯해 아시아권과 미국 등 80여개국에 〈빼꼼 시리즈〉가 수출됐다. 2002년 설립 이후 회사 누적 매출은 100억원대를 넘어섰다.

〈빼꼼 시리즈〉가 아이들에게 인기를 끌었던 이유 중 하나는 머리카락을 움직이고 망토를 휘날리는 빼꼼의 동작하나하나가 너무나 생생했기 때문이다. RG스튜디오는 당시 국내 3차원(3D) 기술로 3D 애니메이션의 진수를 선보였다는 평을 받았다. RG스튜디오에서는 요즘 내년 후반기쯤 선보일 〈008 빼꼼〉의 극장판 작업이 한창이다.

국내 소프트웨어 개발사인 FX기어는 옷이나 천을 생생하게 시뮬레이션하는 3D 기술 중 하나인 컬로스(kualoth) 프로그램의 원천 기술을 보유하고 있다. 〈드래곤 길들이기〉, 〈쿵푸 팬더〉, 〈슈렉 시리즈〉로 유명한 미국 3대 애니메이션 제작사인 드림웍스와 일본 대형 애니메이션사인 디지털프런티어가 FX기어의 컴퓨터그래픽(CG) 소프트웨어를 사용하고 있을 정도다.

FX기어 마케팅본부 유인수 이사는 "드림웍스의 자체 시뮬레이션 기술개발 인력이 100명을 넘는데도 우리 기술을 도입해 쓰고 있다"며 "우리가 가진 기술이 세계 최고라는 자부심으로 일하고 있다"고 말했다.

우리나라에서는 제임스 카메론 감독의 〈아바타〉를 시작으로 비로소 3D 영화에 대한 관심이 증가했다. 해외 유수 감독들이 다양한 소재의 3D 영화를 제작하고 있으나, 국내에서는 리얼 3D 제작 기술을 적용한 영화가 없는 상태였다.

이런 과정을 거쳐 국내 최초로 나온 리얼 3D 영화가 올해 개봉한 〈미스터 고〉이다. 문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원이 약 17개월간 지원한 〈미스터 고〉는 풀 CG 고릴라 구현을 위한 대량의 털 모델링, 스타일링 등의 기술 개발을 통해 3D 시네마 제작 시스템의 표준화를 이뤘다는 평을 받았다.

지난 4월에는 한국의 3D 콘텐츠 산업이 세계 최대 방송콘텐츠 전문 시장인 밉(MIP) TV 등에서 33만 달러의 판매 계약과 2천만 달러 규모의 공동제작 프로젝트를 성사시키는 등 세계 시장에서의 위상을 높였다.

정부지원·산학협동으로 영상기술 발전 협업체계 이뤄

미래창조과학부와 한국전파진흥협회는 지난 4월 8일부터 11일까지 프랑스 칸에서 열린 세계 최대 미디어 전시회 '밉 TV 2013'에서 3D 쇼케이스 행사를 개최, 2012~2013년 제작 지원한 작품을 포함해 총 40개사 61편의 국내 우수 3D 콘텐츠를 소개했다.

이중 EBS의 〈위대한 바빌론〉 3D, 오콘의 〈디보와 친구들〉 3D, AVA엔터테인먼트의 〈매직월드〉 등이 이탈리아, 프랑스, 독일, 스웨덴, 브라질의 방송사 및 배급사에 판매됐다. 애니메이션 제작사 스튜디오게일과 토즈스튜디오도 프랑스의 대형 제작사와 500만 달러 이상의 공동제작 계약을 체결하는 등 결실을 맺었다.

3D 기술뿐만 아니라 기존의 2D 영화를 입체 동영상으로 변환하는 기술도 국내에서 개발돼 영상 산업에 획기적 전기를 마련하고 있다. 카이스트 문화기술대학원과 드림써치 C&C가 공동 연구·개발해 2012년 1월 개봉한 극장용 3D 입체 영화 〈한반도의 공룡2 : 공룡 점박이〉가 대표적 사례다. 두 대 이상의 카메라로 촬영하던 기존의 입체 영상 제작 방식과 달리 한 대의 카메라로 촬영된 2D 영상을 자동화 기술을 통해 효율적으로 변환해 고품질 3D 입체 동영상을 생성해 내는 기술이다. 3D 영상을 통해 관객에게 더 큰 몰입감과 현장감 등의 새로운 시각적 경험을 제공할 수 있게 됨으로써, 영상 콘텐츠 자체의 부가가치가 향상됐다는 호평을 받았다.

〈한반도의 공룡2 : 공룡 점박이〉는 2011년 AFM(American Film Market)에 출품됐으며, 2012년 미국 I3DF 어워즈 한국 대표 3D 콘텐츠로도 출품됐다. 2012년 3월 극장 매출 95억원을 기록했고 애니메이션이나 영화 제작 업체에 6건의 기술 이전도 이루어졌다.

국내 최초 풀 아이맥스 3D 영화 〈7광구〉도 클라이맥스 10분 분량의 입체 변환 작업에 이 3D 기술이 적용됐다. 〈7광구〉는 국내 224만명 동원, 중국에서는 개봉 일주일 내 2천만 위안의 매출을 올리기도 했다.

카이스트 문화기술대학원 노인식 교수는 "할리우드는 〈아바타〉 이후 3D 영화가 양적으로 확실히 성장을 지속하고 있는 추세"라며 "3D 국내 시장이 커지면 콘텐츠 산업에서의 해외 영화 의존도를 최소화할 수 있고, 입체 영상의 제작비 감소와 함께 품질 향상을 통해 수입 영화에 대한 경쟁력이 강화될 수 있다"고 말했다.

하지만 아무리 좋은 컴퓨터그래픽 기술도 창조적인 콘텐츠와 마음을 끄는 스토리텔링 기술이 없다면 무의미하다.

한국콘텐츠진흥원 김진규 CT개발본부장은 "콘텐츠 산업에 접목해 부가가치를 높이는 첨단 기술은 CT(Culture Technology), 바로 문화기술"이라며 "세련된 스토리텔링과 첨단의 영상제작 기술이 잘 결합된다면 한류 확산을 위한 가장 빠른 길이 될 것"이라고 말했다. G

글·박미숙 기자

덱스터스튜디오

국내 최초의 리얼 3D 영화 〈미스터 고〉의 한 장면. 285킬로그램의 거구에 사람의 20배에 달하는 힘을 가진 '고릴라'가 국내 아티스트들이 개발한, 털을 정교하게 표현한 퍼(Fur)시뮬레이션 기술에 의해 실물처럼 생생하게 표현됐다.

영화 〈미스터 고〉 김용화 감독 인터뷰

"실험적이고 도전적인 제2의 미스터 고 나와야"

285킬로그램의 거구에 사람의 20배에 달하는 힘을 가진 '고릴라'가 인간의 영역인 스포츠계에 입문해 사람들의 눈을 놀라게 했다. 이 고릴라는 야구 방망이를 휘두르고 막걸리를 마시며 수백만 갈래의 털을 흩날리면서 춤도 춘다. 고릴라의 움직임이 너무 생생해 실제 모습과 착각을 일으킬 정도다.

'인간 사냥꾼'으로 불리는 스포츠 마케터 성충수(배우 성동일 분)와 그의 타깃이 된 고릴라 링링의 이야기를 다룬 영화 〈미스터 고〉. 순수 제작비 225억원, 4년에 걸친 기획 및 기술 개발, 400여 명이 넘는 스태프들이 1년 이상 후반 작업을 한 3차원(3D) 대작이다.

올 여름 최고 기대작으로 손꼽혔던 이 영화는 국내에서 누적 관객 수 124만명이라는 기대에 못 미치는 흥행 실적을 내고 막을 내렸지만, 동시 개봉한 중국에서는 240억원에 달하는 매출을 올렸다. 무엇보다 이 영화는 국내에서 한번도 시도되지 않았던 리얼 3D 영화의 표본이 됐다는 점에서 주목을 받았다.

〈미스터 고〉를 만든 사람은 김용화(42) 감독이다. 그는 전작 〈오 브라더스〉와 〈미녀는 괴로워〉, 〈국가대표〉를 통해 통산 1,700만명의 흥행 실적을 이룬 흥행 감독이다. 그런 그가 자신의 주 특기인 휴먼 드라마 장르에 머무르지 않고 3D 전문 스튜디오 '덱스터 디지털'을 설립, 4년의 세월을 〈미스터 고〉에 쏟아부었다. 그 이유는 무엇일까? 경기 파주시 덱스터 스튜디오에서 김 감독을 만났다.

〈미스터 고〉가 기존 3D 영화와는 전혀 차원이 다른 리얼 3D 영화의 장을 열었다는 평가를 받는 이유는 무엇입니까?

"국내에서 개봉된 〈디 워〉나 〈괴물〉 같은 3D 영화들은 가상의 캐릭터에만 3D 기술이 적용됐지만, 〈미스터 고〉는 국내 최초로 영화 전체를 3D 입체로 촬영한 영화입니다.

제작비 225억원 중 VFX(시각 특수효과) 관련 예산이 약 100억원으로 전체 2천 컷의 촬영분 중 95퍼센트를 컴퓨터 그래픽으로 촬영했습니다. 또한 입체 리그(rig) 카메라 두 대를 접합해 실제 인간의 두 눈으로 보는 것처럼 촬영했습니다. 대부분의 기존 3D 영화는 일반 카메라로 찍어 나중에 3D로 변환하는 컨버팅 기술을 적용합니다. 〈아바타〉 같은 경우가 처음부터 입체 리그 카메라로 찍은 겁니다. 전체를 리그 카메라로 찍은 영화는 〈미스터 고〉를 포함해 전 세계 통틀어 10개 미만일 겁니다."

> "〈미스터 고〉에서 야구장 관중 3만 명을 마음대로 움직일 수 있는 기술도 우리 원천 기술로 만든 겁니다. 기본 기술이 있으면 3만 명이 아니라 100만 명도 자유자재로 움직일 수 있는 거죠. 이런 기술들은 게임산업이든 전자산업이든 얼마든지 폭을 넓혀 사용할 수 있습니다. 한 가지 기술로 다른 산업에 멀티 융합이 가능한 것이니 창조경제의 취지에도 맞는 것 아닐까요?"

비용 면에서도 다소 무모하다고 볼 수 있는 리얼 3D 영화에 도전하신 이유가 궁금합니다.

"한국 배우들이 출연하고 거기에 기존의 드라마적 요소가 가미된 익숙한 스토리만으로는 세계 시장에 진출할 수 있는 길이 요원하다고 생각했습니다.

생소한 한국 배우들이 나오는 영화가 세계 시장에서 얼마나 경쟁력을 갖겠습니까? 할리우드뿐만 아니라 아시아에서도 좀 더 비주얼 면에서 진일보한 영화가 나와야 한다는 생각을 항상 가지고 있었어요. 그러던 중 마침 〈미스터 고〉 원작이 들어왔고, 외연을 확대할 좋은 기회라 생각해 도전한 겁니다."

전민규 기자

김용화 감독은 "〈미스터 고〉를 통해 쌓은 기술과 인프라를 가지고 언젠가는 다시 리얼 3D 영화에 도전하겠다"는 포부를 밝혔다.

'덱스터 스튜디오'라는 회사를 만들어 본격적으로 3D 영상에 관한 연구를 하셨죠. 회사에 대한 구체적인 설명을 좀 부탁드립니다.

"영화 콘텐츠를 기획하고 제작하는 '덱스터 필름'과 300여 명의 스태프로 구성된 VFX스튜디오인 '덱스터 디지털', 그리고 국내 최초로 3D 토털 솔루션을 제공하는 '덱스터 워크숍'으로 구성돼 있습니다. 국내의 명망 있는 연구 개발자들을 모아 영화 막바지 작업 때는 180명이 3D 컴퓨터그래픽 작업을 했습니다.

미국의 유명한 영화 제작사 드림웍스의 경우엔 한 편의 영

화를 만들 때 막바지엔 2천명 정도가 이 작업을 하는 것으로 알고 있습니다. 우리는 180명만으로 2천명이 하는 일을 1년 안에 해낸 겁니다."

영화에서 고릴라 링링은 마치 살아 있는 고릴라처럼 털의 움직임이 정교하던데요. 야구장 신도 생생했고요.

"영화 전체에 고릴라가 1천번 나오는데, 아시아에서는 아마 이런 기술을 가진 회사로는 독보적일 겁니다. 털을 정교하게 표현하는 퍼(Fur) 시뮬레이션 기술은 우리 아티스트들이 독보적으로 연구해 만든 겁니다. 앞으로 짧게는 5년, 길게는 7년 안에 할리우드 프로젝트도 맡아서 할 정도의 성장을 하게 될 겁니다.

또 실감나는 야구 장면을 연출하기 위해 야구장 전체를 돌아다니는 와이어캠(wirecam)을 사용, 관객들이 다이내믹한 느낌을 받을 수 있도록 노력했습니다."

〈미스터 고〉가 한국 영화에 어떤 기여를 했다고 보십니까?

"고릴라 링링에 입힌 기술에 고양이나 강아지, 또 다른 어떤 캐릭터를 대입해도 기본 틀은 똑같이 적용될 수 있습니다. 〈미스터 고〉 영화에 사용됐던 야구장 관중 3만명을 마음대로 움직일 수 있는 기술도 우리 원천 기술로 만든 겁니다. 기본 기술이 있으면 3만명이 아니라 100만명도 자유자재로 움직일 수 있는 거죠. 이런 기술들은 게임산업이든 전자산업이든 얼마든지 폭을 넓혀 사용할 수 있습니다. 이미 대기업에서 해당 기술에 대한 의뢰가 들어오고 있습니다. 한 가지 기술로 다른 산업에 멀티 융합이 가능한 것이니 창조경제의 취지에도 맞는 것 아닐까요?"

〈미스터 고〉는 문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원의 R&D 지원을 받은 영화로 알고 있습니다. 영화 산업에 대한 정부 지원이 어느 정도 도움을 줬다고 생각하십니까?

"정부 지원금이 〈미스터 고〉의 3D관련 소프트웨어를 구축할 때 큰 도움이 됐습니다. 한가지 더 부탁 드리고 싶은 점은 정부가 지원하는 연구개발(R&D) 비용이 지금까지는 연구소나 대학에 집중 투자되고 있는데, 실제 필드에서 전투하는 산업 현장에 좀 더 쏟아져 나왔으면 하는 바람입니다. 그래야 해당 산업의 파이가 커질 수 있다고 봅니다. 둘째는 정부가 앞으로 VFX산업을 더 장려해야 한다는 겁니다. 덱스터 스튜디오에서 일하는 직원들의 70퍼센트가 20대예요. 젊은 사람들의 고용 창출이 되고 있는 거죠.

유명한 영화 〈반지의 제왕〉 컴퓨터 그래픽을 만든 뉴질랜드의 웨타 스튜디오는 전 세계 VFX영화 시장을 휩쓸고 있어요. 뉴질랜드는 정부 차원에서 세제 혜택 등 엄청난 지원을 하고 있습니다. 그런 회사들을 우리가 따라가기 위해서는 정부 지원이 없으면 꿈도 못 꾸는 일이죠."

세계 3D 시장 전망을 어떻게 보십니까?

"한국은 이제껏 세계 3D 영화 시장에 제대로 도전해 본 적이 없으니 발전 가능성만 있습니다. 단, 첨단의 시각 특수효과 기술 못지않게 전 세계인들이 공감할 수 있는 스토리 개발이 함께 병행돼야 하겠죠. 이번에 〈미스터 고〉가 흥행에서 실패한 것도 찬찬히 따지고 보면 기획 단계에서의 실수였던 것 같아요. 고릴라가 주인공으로 나오니 사람들은 아동 영화로 지레 짐작한 것이고, 그 고릴라가 야구까지 한다니 공감을 못한 겁니다. 기술 못지않게 스토리 기획도 중요하다는 걸 새삼 깨달았습니다."

〈미스터 고〉의 도전 이후가 궁금합니다.

"〈미스터 고〉 같은 실험적이고 도전적인 영화들이 계속 나와야 한다고 생각합니다. 실패했다고 주저하고, 익숙한 것들에만 안주하다 보면 기획 자체가 무산되거나 영영 세계 시장에 도전할 시도조차 안 할 겁니다.

우리도 기획개발 펀드 같은 것을 조성해 새로운 기술, 새로운 콘텐츠 개발의 기회를 많이 만들어 갔으면 좋겠습니다. 저 역시 〈미스터 고〉를 통해 쌓은 기술과 인프라를 가지고 언젠가는 다시 리얼 3D 영화에 도전할 겁니다. 우리는 〈미스터 고〉를 통해 국내에서 아무도 하지 않았던 리얼 3D 영화를 만들어 냈습니다. 〈미스터 고〉가 한국 영화 발전에 큰 기폭제가 됐을 것이라 믿습니다." G

글·박미숙 기자

"콘텐츠산업 한 단계 도약할 겁니다"

김진규 한국콘텐츠진흥원 CT개발본부장 "이젠 문화기술과 콘텐츠 업계 소통에 주력"

"문화기술도 '고객'을 생각해야 합니다. 콘텐츠를 만드는 기업에 어떤 기술이 필요한지, 이 기술을 어떻게 활용할지 개발 단계부터 생각해야 한다는 뜻이죠."

한국콘텐츠진흥원 김진규 CT(문화기술)개발본부장은 문화기술의 '활용'을 인터뷰 내내 강조했다. 지난 10년 동안 정부가 문화기술 기반을 조성하기 위해 개발에 중점을 뒀다면, 앞으로는 적극적인 활용에 힘써야 한다는 주장이다. 한국콘텐츠진흥원이 올해를 '문화기술 사업화의 원년'으로 삼은 것도 이 같은 맥락이라고 설명했다.

문화기술 활용도를 높이기 위해 중요한 것은 뭔가요?

"콘텐츠 기업과 기술 기업 간의 '소통'입니다. 그동안 소통이 부족한 측면이 있었습니다. 주로 문화기술이 발전되면 그 기술에 맞게 콘텐츠 기업이 따라가는 편이었죠."

기존의 소통은 어떤 측면에서 부족했던 건가요?

"영화 〈아바타〉처럼 콘텐츠의 필요에 따라 문화기술이 개발되는 것도 중요합니다. 하지만 이전까지는 주로 '기술이 개발되면 콘텐츠에 활용되지 않을까?'라는 생각으로 기술 개발이 강조된 측면이 컸습니다. 그럴 경우 콘텐츠 기업의 입장에서는 어떤 문화기술을 활용할 수 있을지 막연하죠. 그래서 활용도가 떨어지는 문제가 있었습니다."

그래서 마련된 것이 '과제뱅크 전략창구'라고 알고 있습니다. 어떤 것인지 설명해 주세요.

"콘텐츠·기술 산업계 간 활발한 소통을 위해 만든 소통 체계입니다. 기술 개발에서 분야별(음악·방송·게임·애니메이션·영화 등) 진흥원내 전문가를, 유관 단체와 협회 등에서 콘텐츠 산업계 전문가를 구성해 한데 모았습니다.

콘텐츠 산업계에서는 어떤 문화기술이 필요한지, 기술 개발 면에선 어떤 기술이 있고 실현 가능한지 등 활발한 논의가 펼쳐졌지요. 그 결과 장르별로 74개의 문화기술 개발 과제가 도출됐습니다."

도출된 개발 과제의 핵심 내용은 주로 어떤 것입니까?

"게임의 경우 스마트 기기와의 결합을 통한 기술 활용 아이디어가 다수 접수됐습니다. 출판·음악 장르는 쌍방향 소통 기능이 중심이 된 아이디어가, 공연·전시 분야는 한글 등 고유 전통성을 지닌 콘텐츠를 가상으로 표현하는 기술 중심 아이디어가 많이 나왔습니다."

과제 도출 이후 앞으로의 일정은 어떻게 되는지요?

"도출된 과제 중 내부 검토를 통해 거르는 과정을 거쳐 12월까지 최종 과제를 선정합니다. 선정된 과제는 내년 상반기 지정 과제 등으로 과제 기획에 반영됩니다. 과제 설명회 등을 거쳐 현장 중심의 문화기술을 도출하고 활용할 수 있는 장을 만들 계획입니다."

지정 공모 이외에 자유 공모도 중요하다고 강조하신 것으로 알고 있습니다.

"콘텐츠 제작 기업들이 자유롭게 아이디어를 낼 수 있도록 공모 주제에 제한을 두지 않겠다는 것입니다. 또 이를 토대로 기술을 개발하는 것도 중요합니다. 예컨대, 카카오톡에 아주 특별한 기술이 필요했던 것은 아닙니다. 하지만 카카오톡은 수많은 혁신을 만들어 내고 있죠. 대단한 문화기술만 혁신을 만들어 내는 것은 아니라고 생각합니다."

앞으로 추진하는 데 예상되는 어려움이 있다면 무엇입니까?

"미디어 환경이 빠르게 변하기 때문에 콘텐츠 산업을 선도하는 기술을 기획하기가 쉽지 않습니다. 하지만 문화기술 개발뿐 아니라 수익 창출을 위한 다양한 사업 모델, 마케팅 판로, 글로벌 사업 다각화 등을 마련할 계획입니다." G

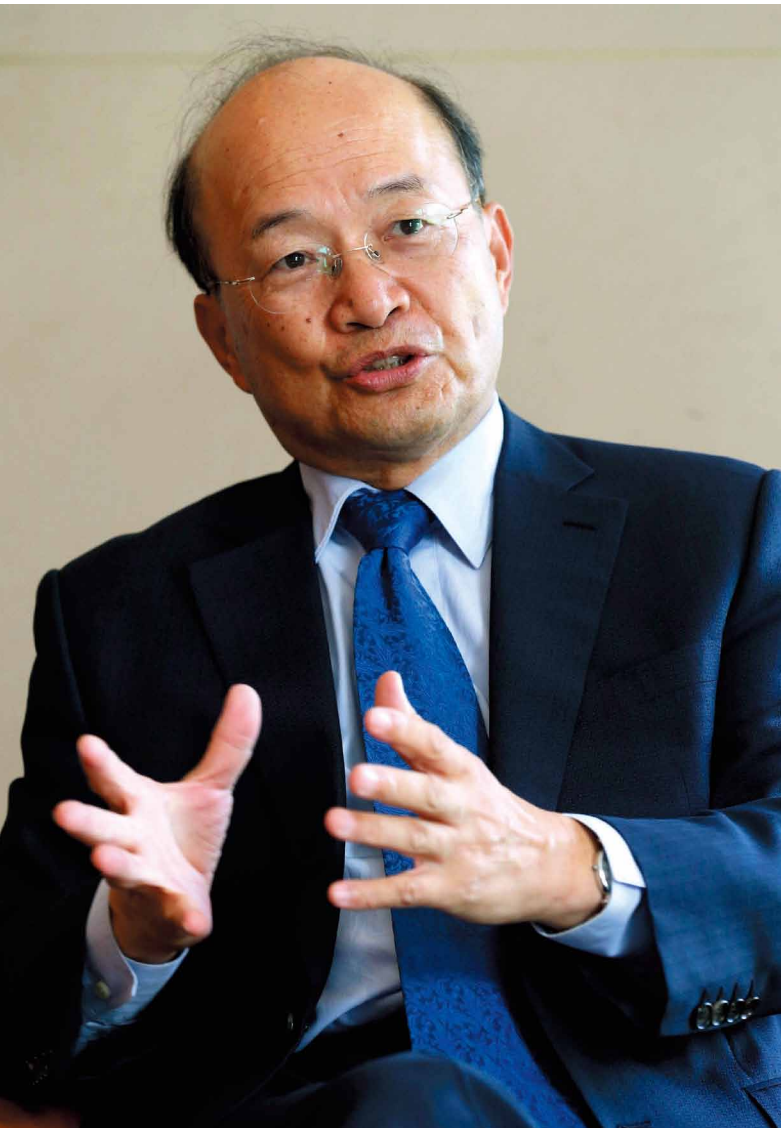
글·남형도 기자 / 사진·오상민 기자

문화체육관광부 mcst.go.kr

유엔 사무총장 과학자문위원된 민동필 과학기술협력 대사

“지식개방 통한 가난 해소에 온힘”

중앙포토

• 1947년생. • 서울대학교 물리학 학사 • 파리 제11대학교 대학원 물리학 박사 • 제5대 기초기술연구회 이사장 • 현 과학기술협력대사 겸 한국계산과학공학회장

“저개발 국가를 무조건 도와주는 시대는 지났습니다. 지식 플랫폼을 만들어 저개발 국가 사람들의 목소리가 반영된 열린 토론을 하여 공동 연구 프로그램을 짜고 이를 기반으로 저개발 국가가 스스로 발전할 수 있도록 돕는 역할을 하고 싶습니다.”

최근 유엔 사무총장의 과학자문위원으로 위촉된 민동필(66) 과학기술협력 대사의 말이다.

이번 과학자문위 구성은 유엔의 고위급 자문회의에서 반기문 유엔 사무총장에게 제안한 것이다. 2012년 6월 브라질의 리우데자네이루에서 개최된 유엔 지속가능발전 정상회의(리우+20)에서 채택된 비전을 실현하기 위해서였다.

민동필 대사는 “고위급 정치포럼이 보다 단단한 과학적 토대 위에서 정치적 리더십을 발휘할 수 있도록 과학과 정책을 더욱 긴밀하게 연계시키는 것이 과학자문위의 역할”이라며 “유엔 사무총장에게 각 분야에서의 과학적 발견이 고위급 정치포럼의 정책에 신속하게 반영되도록 과학과 관련된 이슈들에 대해 자문하는 역할을 하게 될 것”이라고 말했다.

지난 9월 24일 뉴욕에서 개최된 유엔 총회 산하 ‘제1회 지속발전을 위한 고위급 정치포럼’에서 출신 지역 및 분야를 망라한 26명의 과학자문위원이 구성됐다.

과학자문위원들은 남녀 비율이 각 13명씩이며, 지역별로는 아프리카 6명, 유럽 6명, 아시아·대양주 9명, 미주에서 5명이 선정됐다. 분야별로는 생물과 해양, 환경 부문 전문가가 많이 포진돼 있는 것으로 알려졌다.

이 밖에 각 국가의 정부측 인사나 국제적 연구그룹, 정책위원회의 책임자, 글로벌 거버넌스와 국제 관계 및 공중보건 전문가 등 전 세계 다양한 전문가 그룹이 포진해 있다.

국내 기초기술연구회 이사장을 역임한 민 대사는 유네스코 본부와 세계학술연합회(International Council for Science)의 추천으로 선정됐다. 국가적 과학 발전 프로젝트 기획과 수립, 저개발 국가들과의 과학기술 협력과 기술 이전, 과학기술계의 국제적 네트워크 구축과 운영 등 그동안 쌓아온 그의 경력이 높이 평가됐다는 것이 외교부가 분석한 그의 추천 이유다.

“지난해 열린 ‘리우+20’ 회의에서 ‘개방된 지식 플랫폼(Open Knowledge Platform)을 통한 저개발 국가 지원’을 주제로 강연을 했는데, 발표가 끝나자마자 유네스코와 세계학술연합회 소속 회원들이 제게 다가와 ‘감동을 받았다. 기회가 생기면 같이 일하자’고 했습니다. 사실 이 두 기관이 이번에 과학 자문위원들을 뽑는 주요 역할을 했다고 들었습니다. 그때의 강연도 이번 추천에 어느 정도 영향을 미친 게 아닌가 짐작됩니다.”

“빅 데이터의 올바른 분석도 세계의 지속성장 위해 필요”

그가 강연한 ‘개방된 지식 플랫폼’의 내용은 전 세계인들이 자신이 아는 지식과 원하는 지식을 네트워크를 통해 공유하고, 궁극적으로는 그 나라가 스스로 자립할 수 있는 기회를 주자는 내용이었다. 지식을 공유하면 좋은 기술이 만들어지고, 그 기술이 그 나라의 성장 동력이 되는 기업 설립으로까지 연결돼야 지구촌이 함께 잘살 수 있는 길이 열린다는 주장이었다.

민 대사는 “과학자문위원 활동을 하면서도 ‘가난 해소’에 가장 큰 포커스를 두고 싶다”며 “특히 가장 관심 있는 나라는 우리 동포인 북한”이라고 말했다.

그는 또 “북한이 가난 해소를 위한 인프라를 갖출 수 있도록 과학자문위가 파트너로서 의논하고 문제를 같이 해결하기 위해 노력한다면, 정치적으로 민감한 남북 문제도 자연스럽게 풀릴 수 있지 않겠느냐?”고 반문했다.

민 대사와 반기문 유엔 사무총장과의 만남은 2010년으로 거슬러 올라간다. 당시 반기문 총장이 지구 온난화와 관련해 북극의 다산기지를 방문했을 때 그는 기초기술연구회 이사장 자격으로 반기문 총장을 만났었다. 그때 민 대사는 반 총장에게 ‘우리나라의 좋은 국립연구소들이 지구 온난화를 위해 기여할 수 있다’는 내용의 리포트를 만들어 제공하기도 했다.

“평화 유지, 국제 안보, 인권 존중 등 유엔의 세 가지 중요한 미션이 성공리에 완성되려면 과학의 역할이 중요하다고 봅니다. 실질적 경제 발전은 과학 발전의 페이스와 같이 가야 하니까요. 총지휘자가 유엔 사무총장이고 과학자문위원들은 그 일을 돕는 역할을 하겠죠.”

과학자문위 발족식과 첫번째 회의는 반기문 총장의 일정에 맞춰 오는 12월 중 개최될 예정이다. 이 자리에서 위원장 선출과 더불어 앞으로의 구체적인 기능 및 활동에 대해 논의하게 된다.

민 대사는 현재 한국계산과학공학회장도 맡고 있다. 물리학의 연구결과를 수치해석 시뮬레이션으로 컴퓨터와 접목시켜 연구해 온 그는 컴퓨터 부문의 전문가이기도 하다. 데이터가 양산되는 시대엔 이를 제대로 분석해 정확한 정보를 추려내는 일이 가장 중요하다는 게 그의 생각이다.

“인류가 쌓아온 모든 정보의 양이 2년 만에 두 배씩 늘어납니다. 우리가 얻고자 하는 방대한 정보를 다 뒤적거린다는 건 물리적으로 불가능해요. 이런 빅 데이터를 잘 분석해 꼭 필요한 정보를 얻는 것 또한 세계의 지속 성장을 위해 필요한 일이죠.”

그는 “빅 데이터를 분석하면 미래를 예상하고, 그 예상이 맞는지 수치화해 볼 수 있다”며 “이제 지진이 나면 건물이 어떤 피해를 입는지, 홍수가 나면 어떤 인터넷 장비가 잠기니 어떻게 대비해야 한다고 3차원으로 보여주는 수준에 올랐다”고 말했다.

하지만 우리나라는 기상이나 재난 예보 등 개별 분야에서 제각각 연구를 하다 보니 데이터의 처리, 정보 가공 등에 대해 문제의식을 공유하지 않고 있다. 이런 연구 노력을 하나로 모으는 일은 한국계산과학공학회가 해야 할 일이라고 지적했다.

민동필 대사는 “우리나라도 빅 데이터 분석을 통해 대형 사고와 재해에 대한 조기 경보 장치를 만드는 데 주력하고 있지만 이는 소극적인 생각”이라며 “논의의 장을 활발하게 만드는 게 중요하다. 보다 적극적으로 예측해 사고와 재난을 예방하는 단계로 나아가야 한다”고 말했다. G

글·박미숙 기자

mcst.go.kr 문화체육관광부

"날씨에 맞는 책과 선물 찾아줍니다"

최수진·지웅 남매, '날씨정보 + 감성' 앱으로 'DB매쉬업 공모전'서 기획부문 대상

한국데이터베이스진흥원

기획 부문에서 대상을 수상한 Chois.co(최수진 · 최지웅)팀은 날씨와 사람의 감성을 연계해 책, 음악, 영화 등을 추천하는 '공명 프로젝트' 서비스를 기획 · 출품했다.

출근길에 가을비가 내린다. 이런 날씨에 우산 못지않게 필요한 것이 바로 근사한 음악이다. 날씨와 기분, 시간대에 맞춰 어울리는 음악을 자동으로 찾아주는 서비스가 있다면 어떨까.

최수진·최지웅 남매가 함께 기획한 '공명 프로젝트'는 기상 DB와 포털의 검색·콘텐츠 *API들을 *매쉬업한 애플리케이션이다. 출근이나 퇴근 등 사용자의 생활패턴과 과거 사용자의 체감 날씨를 저장한 날씨 다이어리에 기반해 맞춤형 날씨 정보를 제공하고, 이에 따른 음악, 영화, 도서, 의상을 자동으로 추천해 주는 서비스다.

남매는 Chois.co팀을 결성해 '2013 DB 매쉬업 공모전' 기획 부문에서 대상(미래창조과학부 장관상)을 수상했다. 최수진 씨는 "쟁쟁한 경쟁자들 사이에서 큰 상을 받게 되어 기쁘다"고 소감을 밝혔다. 최 씨는 "공명 프로젝트는 15개가 넘는 DB를 매쉬업하고 빅 데이터를 활용했다. 일기예보를 알려주기만 하는 기존의 날씨 서비스와 달리 사람의 감성을 파악해 그 날에 어울리는 영화, 드라마, 음악, 책 등을 찾아주고 지인에게 선물도 할 수 있다"고 설명했다.

개발 부문 대상에는 구재성 씨가 출품한 '그들 각자의 영화관(Cinergy)'이 뽑혔다. 이름처럼 자신이 감상한 영화에 대한 평과 기록을 남기는 서비스다. 음악검색·영화 박스오피스 DB와 포털 사이트의 콘텐츠 API 등을 매쉬업한 이 출품작은 각 개인이 남긴 감상평에서 정서, 장소, 날씨, 계절 등과 관련된 단어를 추출하고 각종 통계 그래프와 콘텐츠를 활용해 분석한다. 뿐만 아니라 사용자가 위치한 지리와 환경까지도 고려한 영화감상 기록 서비스라는 점에서 기존의 비슷한 서비스와 차별화했다.

이 외에도 한국을 방문한 외국인들을 위해 관광코스를 자동으로 추천하는 앱 서비스인 'Quick tour in Korea'(기획 부문 최우수상), 기존의 지번 주소를 입력하면 새로 바뀐 도로명 주소로 변경해 주고 해당 주소의 지도까지 자동 검색해 주는 '새주소 검색시스템'(개발 부문 최우수상) 등 다양한 DB와 API를 활용한 아이디어 출품작이 쏟아져 나왔다.

출품작들은 실제 서비스 출시·상용화 예정

정부3.0을 계기로 더 많은 공공데이터와 민간 DB가 개방되고 있다. 이를 창의적으로 활용해 편리하고 유용한 서비스를 만들면 사업화도 가능하다. 미래창조과학부(이하 미래부)는 2013년 DB 매쉬업 공모전을 개최하고 10월 16일 오전 시상식을 열었다. 2013 DB 매쉬업 공모전은 개방 DB와 API를 활용해 우수한 DB 매쉬업을 개발하는 사례를 발굴·보급하는 것은 물론 이를 창업이나 사업화로 이어가도록 유도하기 위한 행사다.

공모전은 학생과 직장인 등을 대상으로 한 기획 부문과 개발 부문, 공모전 공개용 DB·API 제공사를 대상으로 한 DB제공 부문으로 구성되어 총 223종이 출품됐다. 1차 심사는 7~8월 중에 서류로 진행됐고, 8월에는 KTH, SK텔레콤 등 기업의 기획·개발 전문가와 참가자를 1 대 1로 연계해 서비스 기획과 개발에 관한 멘토링을 진행하는 '멘토링 데이'가 이어졌다. 이후 2차 심사를 거쳐 기획 부문 최종 수상작 6종과 개발 부문 최종 수상작 9종, DB 제공 부문 5개 기관을 엄선했다.

이번 공모전을 위해 총 65종의 DB·API를 제공한 기업과 기관 중에서 가장 활용도가 높았던 한국관광공사, 아로정보기술, 엠아이웍스, 케이웨더, CJ헬로비전이 DB제공 부문 수상자로 선정됐다.

공모전에 출품한 팀들은 미래부와 KTH, SK텔레콤 등의 공동 주관사, DAUM, NAVER 등의 후원사로부터 교육·개발·사업화·DB계약·법률상담 등의 각종 지원을 실제 서비스 출시와 상용화 단계까지 받게 될 예정이다. 이번 공모전의 출품자는 기술 활용을 지원하기 위해 각종 컨설팅과 공간 및 다양한 인프라를 제공하는 SK텔레콤 'T Open lab'에서 개발 교육 기회도 주어졌다.

한국데이터베이스진흥원은 2010, 2011년에도 앱 공모전을 개최해 수상작과 출품작을 대상으로 앱스토어 상품등록 수수료와 연회비 등을 면제해 주고, 148개 공공기관 및 민간기업 DB를 중개해 개발에 활용하도록 도왔다. 실제 계약 체결을 지원하고 전문가 멘토링도 지속적으로 제공해왔다. 그 결과 국내 낚시정보 제공 앱 중 다운로드 횟수 1위인 '바다낚시 가이드'(약 20만 다운로드)와 50만회 이상 다운로드 기록을 세운 '커피 마니아'를 포함해 28종의 앱을 출시했다.

행사를 주관한 한국데이터베이스진흥원 서강수 원장은 "DB·API 매쉬업은 융복합을 통해 새로운 인사이트와 기회를 창출하고, DB 제작사·유통사·활용자 간 상생이 어우러져 많은 출품작이 상용화까지 이어질 것"이라고 밝혔다.

미래부 박재문 정보화전략국장은 "데이터의 매쉬업은 비즈니스 창출 및 창조경제를 선도하는 밑거름이 된다"며 "창의적인 아이디어와 기술을 가진 국민 누구나 지식 재산의 사업화에 도전해 새로운 시장을 창출할 수 있도록 정책적 지원을 아끼지 않겠다"고 말했다. G

글·박미소 기자

API(Application Program Interface) 운영체제와 응용프로그램 사이의 통신에 사용되는 언어나 메시지 형식. 운영체제를 제공하는 회사가 API를 공개하면 이를 바탕으로 프로그램이나 애플리케이션을 개발할 수 있다.

매쉬업(mashup) 업체들이 제공한 웹 서비스나 공개 API를 통해 각종 데이터나 콘텐츠를 받아 각각을 융합하고 변형해 새로운 서비스를 만들어 내는 것을 의미한다.

mcst.go.kr 문화체육관광부

공감포토

경상도에서 가장 오래된 성당인 계산성당. 대구시 중구 근대문화골목에서 시인 이상화 고택으로 가는 길에 볼 수 있다.

골목길 '꽃단장'… 도심아, 되살아나다오

대구 중구 '근대문화골목' 우수 사례 꼽혀… 역사 자원 활용한 의미 있는 변모

몇 년 새 확 달라져 있었다. 깔끔하게 정비된 도로, 정확한 위치와 방향을 가리키는 목재 데크 안내판, 그리고 쾌적하게 조성된 쉼터까지. 어느 동네를 가도 볼 수 있는 도시의 풍경이 아닌, 대구의 특징을 가장 대구답게 되살려 놓은 곳. 몇 년 만에 다시 대구를 방문한 첫 느낌이다.

지난 7월 국토교통부와 지방자치단체, 학계, 연구원 등으로 구성된 '도시재생 네트워크'가 개최한 전국 도시 재생 우수 사례 발표회에서 대구광역시 중구의 도시 재생 사례가 많은 전문가들의 호평을 받으며 우수작으로 선정됐다.

도시 재생이란 인구의 감소, 산업구조의 변화, 도시의 무분별한 확장, 주거 환경의 노후화 등으로 쇠퇴한 도시를 지역 자원을 이용해 활성화하는 것을 말한다. 쇠퇴한 주거지나 상업지를 전면 철거하고 아파트나 건물을 신축하는 재개발·재건축과 달리 주민들이 살아가는 생활 환경을 최대한 보존하면서 역사·문화 자원을 활용해 점진적인 개선을 도모한다는 점 때문에 주목받고 있다.

새 정부의 주요 국정 과제로도 추진 중인 도시 재생 사업은 지난 6월 주민들을 중심으로 체계적으로 지원하기 위한 '도시재생 활성화 및 지원에 관한 특별법'이 제정(2013년 12월 5일 발표)되면서 속도를 냈다. 그동안 청주, 대구 등 일부 도시에서 쇠퇴한 도심을 살리기 위해 자체적으로 도시 재생을 힘겹게 추진해 왔는데, 이제는 법에 근거해 주민과 지자체가 함께 계획을 수립하고 정부가 이를 지원할 수 있는 체계가 갖춰진 것이다.

지자체가 자체적으로 추진한 도시 재생 사업 지역 중 대구 중구의 '근대문화골목'이 우수 사례로 꼽힌다. 근대문화골목은 동산 선교사주택, 청라언덕을 시작으로 해 3·1 만세운동길, 계산성당, 이상화·서상돈 고택, 제일교회, 약령시 한의약박물관, 영남대로, 종로, 진골목까지 이어지는 곳으로, 한국 근대사의 수많은 사건들이 일어난 역사의 현장이다.

대구 3·1운동길은 1919년 일어난 3·1운동이 대구로 이어지면서, 당시 대구의 학생들이 일본 경찰을 피해 은신했던 곳이다. 계단 옆에는 1900년대 초 대구의 모습을 담은 사진과 3·1운동 당시 사진들이 함께 전시돼 있어 관람객의 시선을 사로잡는다. 3·1운동이라는 '이야기'가 더해져 역사성과 가치를 지닌 특색 있는 장소로 변모했다.

주변 경관 정비로 근대문화골목 관광객 늘어나

계산성당은 1899년 로베르 신부에 의해 한옥으로 지어졌다가 1901년에 전소되고, 1902년 프와넬 신부에 의해 설계돼 지금의 건물로 남아 있다. 100년이라는 긴 전통 덕분에 역사적 가치를 인정받아 사적 제290호로 지정된 곳으로, 근대문화골목이라는 이 곳 도시 재생의 주제에 가장 어울리는 곳이다.

계산성당 바로 뒤쪽으로는 이상화·서상돈 고택이 이어진다. 이상화는 대표적인 항일 시인으로, 이상화의 고택은 그가 1939년부터 1943년 사망하기 전까지 살았던 집이다. 단층 목조건물로 당초 대구 중구청의 소방도로 개설 방침에 따라 헐릴 위기에 놓였지만, 1999년부터 고택을 보존하자는 시민 운동이 지속적으로 이뤄지면서 2008년 12월 1940년대 당시 모습대로 복원을 끝내고 시민들에게 무료로 개방됐다. 이상화·서상돈 고택 옆쪽에는 '계산예가'라는 이름의 근대문화체험 전시관이 있어 근대 문화에 대한 영상물과 자료들이 관람객을 맞이한다.

공감포토

3·1운동길 90계단은 제일교회 신관 왼편에서 동산박물관을 지나 이어진 길이다. 1919년 3월 8일 대구에서의 3·1운동 당시 대구 학생들이 일본 경찰을 피해 은신했던 곳이다.

대구시 중구청 이종옥 도시디자인 담당자는 "도심 외곽이 개발되면서 도심의 근대 건축물과 역사 자원이 방치돼 있었는데 도시 재생 사업을 통해 역사적 가치를 되찾고 있다"고 설명했다.

대구의 도시 재생 주요 사업은 크게 근대 역사 스토리텔링, 근대 이미지 재현, 보행환경 개선 사업, 친환경 디자인 등 네 가지로 나눠 단계적으로 진행되고 있다. 3·1운동길 갤러리 조성과 이상화·서상돈 고택 특화 사업 등에 근대 역사 스토리텔링을 활용했고, 영남대로 벽화 이미지 조성을 통해 근대를 시각적으로 재현했다. 종로는 차도 폭을 11미터에서 7미터로 축소하고 진골목 입면 및 벽면 정비를 통해 보행 환경을 개선했으며 안내 표지판도 친환경 디자인으로 바꿨다.

내년 말 완료를 앞둔 대구시의 도시 재생 사업은 그 성과가 뚜렷하게 나타나고 있다. '도심문화탐방 골목투어'의 경우 관광객이 2010년 7천명에서 2012년 10만명으로 늘어났고 2013년에는 20만명에 달할 것으로 예상된다. 대구시의 도시 재생 사업은 문화체육관광부가 선정한 '2012년 한국관광의 별'에서 '한국인이 가봐야 할 곳 99곳'으로 선정된 데 이어 2013년에는 문화체육관광부의 문화 브랜드 대상에 선정됐다.

대구시 중구청 이종옥 도시디자인 담당자는 "근대역사문화벨트 연결 보행로 조성으로 투어 코스 시발점을 조성하고, 지역의 다양한 참여 주체를 활용해 민·관 협력 거버넌스 체계를 구축하는 한편 구 도심권 주거환경 개선 사업 등 창조적인 도시 재생을 계속해서 구현해 나갈 계획"이라고 밝혔다. G

글·최주혜(정책브리핑 정책기자·대학생)

연합

10월 15일 충남 천안종합운동장에서 열린 한국 대 말리의 축구 국가대표팀 친선경기 도중 손흥민이 말리 골문 앞에서 역전 골로 연결된 오른발 슛을 날리고 있다. 이 골로 손흥민은 다시 한 번 존재감을 입증했다.

홍반장, 원톱 누굴 세울까?

D-200일 2014브라질월드컵…'최적의 조합 맞추기' 거의 완성

시간은 참 빨리도 흐른다. 홍명보 감독이 최강희 전 감독으로부터 축구 국가대표팀의 지휘봉을 넘겨받은 지 벌써 100여 일이 지났다. 2014브라질월드컵 본선을 향해 출항한 홍명보호는 여덟 차례의 시험을 치렀다. 성적표는 2승 3무 3패, 9골을 넣고 8골을 실점했다. 경기 결과만 고려했을 때, 썩 칭찬받을 만한 성적은 아니다. 큰 기대를 모았기 때문인지 적지 않은 비판에 시달리기도 했다. 지난 10월 12일 브라질과의 친선 경기가 끝난 뒤에는 '태권 축구' 논란도 제기됐다.

브라질월드컵 본선까지 남은 시간은 약 200여 일. 짧지도, 그렇다고 길지도 않은 시간이다. 홍명보호를 향한 지금의 시선은 희망과 우려가 교차한다. 하지만 뒤로 물러서 좀 더 넓고 큰 시각으로 바라보면 홍명보호는 우여곡절 속에도 똑바로 나아가고 있다. 점차 체계가 잡히고, 색깔이 드러난다는 의미다. '성장통'은 당연했으며, 본디 기다림이 필요했다.

지난 6월 홍 감독이 축구대표팀 사령탑으로 부임했다. 당시 한국 축구는 위기에 봉착해 있었다. 브라질월드컵 본선 진출권을 획득했지만, 안팎으로 잡음이 끊이지 않았다. 경기를 치를수록 내용은 엉망진창이었다. 색깔도 잃어버렸다. 내분설, SNS 논란 등 대표팀 내 분위기도 어수선했다.

지휘봉을 잡은 홍 감독은 하나씩 뜯어고치기 시작했다. 무엇보다 '하나의 팀'을 강조했다. 팀보다 위대한 선수는 없다며 선수들을 바로잡았다. 대표팀 소집 시 정장으로 복장을 통일하고, 파주NFC(대표팀 트레이닝센터) 정문부터 걸어서 들어오게 했다. 단순하면서도 파격적인 지시였다.

홍 감독의 카리스마 속에 풍파를 겪던 대표팀은 점차 방향을 잡아가기 시작했다. 한 선수는 "홍 감독님이 부임하시면서 어수선했던 분위기가 단번에 사라졌다"고 귀띔했다. 홍 감독은 '한국형 축구'를 외쳤다. 공간과 압박으로 대변됐다. 강한 압박으로 상대를 조이면서, 공간을 뚫어 골을 넣는다는 것이었다. 그러면서 브라질월드컵 본선에 초점을 맞춰 새롭게 팀을 만드는 '과정'임을 강조했다.

홍 감독의 데뷔 무대였던 동아시안컵에서 한국은 3위를 차지했다. 호주, 중국과 0-0으로 비겼고 일본에 1-2로 졌다. 1승도 거두지 못했고 득점도 단 한 골에 그쳤다. 8월 14일 치른 페루와의 평가전에서도 0-0 무승부를 기록했다. 저조한 득점력에 대한 비판이 쏟아졌지만 홍 감독은 꿋꿋했다. 흔들림 없이 자신이 그리고 싶은 그림대로 그렸다. 그러자 조금씩 색깔이 나타나기 시작했다.

치열한 내부경쟁… 윤곽 드러나는 베스트 11

지난 12일 '영원한 우승 후보' 브라질에 패하긴 했지만 거칠게 상대를 모는 장면은 퍽 인상적이었다. 배움과 함께 자신감도 장착했다. 15일 대표팀은 말리를 3-1로 꺾었다. 홍 감독 부임 이후 첫 역전승이었다. 이청용(볼튼)은 "하나로 뭉쳤기에 역전승을 할 수 있었다"고 말했다.

홍명보 감독은 2012런던올림픽에서 동메달을 함께 일군 '홍명보의 아이들'을 대거 발탁하면서도 새 얼굴을 호출했다. 그동안 축구대표팀에서 제 실력을 펼치지 못했던 이들도 다시 불렀다.

수많은 선수들이 파주NFC에 소집됐고, 홍 감독은 이들에게 기회를 줬다. 동아시안컵에서는 골키퍼를 제외한 모든 선수를 경기에 출전시켰다. 기자들 사이에서 홍 감독 부임 이후 베스트 11을 맞히는 게 가장 어렵다는 우스갯소리가 나올 정도였다.

내부 경쟁도 치열했다. 홍 감독은 소속팀에서의 활약이 선발 기준이라면서 '결정된 주전은 아무도 없다'고 했다. 9월부터 유럽파를 소집하면서도 컨디션이 가장 좋은 선수가 주전이라는 소신을 지켜왔다. 유럽파는 곧 주전이었던 과거와는 분명 달랐다. 박주호(마인츠), 윤석영(QPR), 지동원(선덜랜드)은 아직 자리를 잡지 못했다.

> **국가대표팀 최근 A매치 성적** (홍명보 감독 부임 이후)
>
>
>
> **2승 3무 3패**
>
> 7월 20일 호주 (0 : 0 무)
> 7월 24일 중국 (0 : 0 무)
> 7월 28일 일본 (1 : 2 패)
> 8월 14일 페루 (0 : 0 무)
> 9월 6일 아이티 (4 : 1 승)
> 9월 10일 크로아티아 (1 : 2 패)
> 10월 12일 브라질 (0 : 2 패)
> 10월 15일 말리 (3 : 1 승)

한치 앞도 예측하기 어려웠던 홍명보호의 베스트 11이었는데 이제는 서서히 틀이 잡히는 모양새다. 나름대로 최적의 조합을 찾아가고 있다는 얘기다. 홍 감독은 브라질전과 말리전에서 큰 변화를 주지 않았다. 베스트 11 가운데 두 자리만 바꿨다. 공격적인 부분을 집중 점검하겠다면서 손흥민(레버쿠젠)과 이근호(상주)를 선발 출전시킨 게 유일한 변화였다.

허리와 뒷문도 그대로였다. 여기에 축이 생겼다. 특히 기성용(선덜랜드)이 합류하면서 허리는 더 튼튼해졌다. 경기 운영의 묘도 살아났다. 여기에 궂은 일을 도맡아 하는 한국영(쇼난 벨마레)이 떠올랐다. 수비 라인은 '동갑내기' 홍정호(아우크스부르크)와 김영권(광저우 에버그란데)이 중심축을 형성했다.

큰 틀은 잡혔다. 9월까지만 해도 구자철(볼프스부르크) 활용법을 두고 고심했지만 교통정리는 끝났다. 구자철은 공격형으로, 기성용은 수비형으로 고정했다. 측면에는 이청용, 손흥민, 김보경(카디프 시티)이 버티고 있다. 원톱 부재라는 큰 숙제가 남아 있지만, 박주영(아스날)이라는 마지막 열쇠를 품에 안고 있다. 박주영이 가세한다면 더욱 짜임새를 갖게 될 터다.

브라질전과 말리전을 통해 진화한 홍명보호의 경쟁력이 부각되면서 월드컵 본선 전망도 밝아졌다. 지긴 했지만 브라질을 상대로 펼친 조직적인 수비는 높이 평가할 만하다. '젊은' 홍명보호가 하루가 다르게 성장하고 있다. 한편 2014브라질월드컵 조추첨 행사는 12월 7일 오전 1시 브라질 바이아주의 코스타 도 사우이페에서 열린다. G

글·이상철(MK스포츠 기자)

푸른나무 청소년폭력예방재단 제공

'블루셔츠 캠페인' 행사 중 하나로 진행된 가수 크레용팝의 '빠빠빠' 플래시몹.

학교폭력 없는 '푸른 세상' 만들어요!

범국민 비폭력 문화운동 '블루셔츠 캠페인' 선포식… 1년 동안 전국에 걸쳐 진행

지난 10월 12일 정오가 되자 한 무리의 청소년들이 서울 광화문 시민열린마당에 삼삼오오 모여들었다. 모두가 파란 티셔츠를 입고 있었다. 모인 청소년들은 플래시몹(불특정 다수가 정해진 시간·장소에 모여 주어진 행동을 하고 흩어지는 것)의 일환으로 가수 크레용팝의 '빠빠빠'에 맞춰 춤을 췄다. 이들이 입은 티셔츠에는 '친구야 사랑해'라는 문구가 쓰여 있었다. 학교 폭력으로 고통받는 청소년들에게 보내는 메시지였다.

푸른나무 청소년폭력예방재단(이하 청예단)이 주최하고 교육부, 문화체육관광부 등이 후원하는 '블루셔츠 캠페인' 선포식이 12일 개최됐다. 블루셔츠 캠페인은 학교 폭력을 근절·예방하기 위한 취지로 만들어진 범국민 비폭력 문화운동이다. 회복·긍정·평화·믿음을 상징하는 '블루'를 상징색으로 지정해 선포한 날부터 1년 동안 진행된다. '나는 비폭력과 평화를 사랑하고 실천하겠습니다' 등을 포함한 10대 실천 서약을 정해 캠페인의 기본 정신으로 삼았다.

이날 행사는 오전 10시부터 4시간 동안 진행됐다. 행사 참가자들은 디자이너 이상봉 씨의 재능 기부를 통해 제작된 블루 셔츠를 입고 캠페인에 참여했다. 청계천 관수교에서 광화문 광장을 지나 시민열린마당까지 걷는 것으로 시작됐다.

배우 신현준 씨가 '블루셔츠 캠페인' 선포식에서 진행자의 질문에 답하고 있다.

디자이너 이상봉 씨 재능 기부로 블루셔츠 제작

캠페인에는 서남수 교육부 장관과 문용린 서울시교육감을 비롯해 디자이너 이상봉, 배우 신현준, 개그맨 권영찬, 미스코리아 이성혜 씨 등 유명 인사가 500여 명의 시민들과 함께했다.

이어 오후 1시 KT 올레스퀘어 드림홀에서는 '블루셔츠 캠페인' 선포식이 열렸다. 개그맨 권영찬 씨의 진행으로 '블루셔츠 캠페인' 소개와 공연, 참가자 인터뷰, 10대 실천 서약식과 향후 계획 발표가 이어졌다.

참가자들은 캠페인 취지에 공감하며 학교 폭력이 근절돼야 한다는 데 뜻을 모았다. 두 자녀를 둔 이선영 씨는 "학교 폭력은 우리나라에서 사라져야 할 가장 큰 악 중 하나라고 생각한다"며 "아이들이 학교를 행복하게 다닐 수 있도록 국민 모두가 함께 노력해야 한다"고 말했다. 아이와 함께 캠페인에 참가한 박근우 씨도 "블루셔츠 캠페인이 많이 확산돼 캠페인을 보는 시민들과 청소년들이 학교 폭력을 보다 심각하게 인식하고 해결하는 데 한마음이 됐으면 좋겠다"고 말했다.

'블루셔츠 캠페인'은 이날 선포식을 시작으로 내년 10월 11일 해단식까지 1년 동안 진행될 계획이다. 전국 시·도를 지역별로 순회하며 학생·학부모·국민의 참여를 이끌어 다양한 형식의 캠페인 문화를 정착시키겠다는 취지다. 내용은 주로 학교 탐방, 학부모 대상 토크 콘서트, 연예인 특강, 학교 폭력 관련 세미나 등으로 이뤄져 있다.

글·남형도 기자

'블루셔츠 캠페인'

일시	주제 및 내용	지역
2013년 11월29일	세미나 학교 폭력 관련 국제 세미나 한국·중국·캐나다	금천구
12월	블루셔츠 캠페인 후원의 밤(+바자)	서울
2014년 1월	학부모 대상 토크콘서트1 〈아나운서 정용실〉	경기
2월	블루셔츠 캠페인 10대 실천서약 캠페인송 공모	전국
3월	학교 탐방 : 우리 친구해요~1 〈유명 연예인 특강〉	부산
4월	학생 참여 : 블루셔츠 입고 글자 만들기1 〈I LOVE YOU/하트 모양〉	강원
5월	학생 참여 : 블루셔츠 입고 글자 만들기2 〈I LOVE YOU/하트 모양〉	충남
6월	학생 참여 : 블루셔츠 입고 글자 만들기3 〈I LOVE YOU/하트 모양〉	충북
7월	학부모 대상 토크콘서트2 〈아나운서 정용실〉	대전
8월	UCC 대회 개최 내가 가진 블루셔츠 입고 UCC 만들기	전국
9월	학교탐방 : 우리 친구해요~2 〈유명 연예인 특강〉	대구
10월	블루셔츠 캠페인 1년 결산 및 해단식	서울

지난 10월 12일 열린 '블루셔츠 캠페인'에는 서남수 교육부 장관과 유명 연예인, 500여 명의 시민이 함께했다.

서울 우이초등학교 학생들이 10월 16일 경희대학교 자연사박물관에서 박물관 전시물을 활용해 스마트 러닝 방식으로 진행된 '길 위의 인문학' 강의를 듣고 있다.

스마트 기기로 박물관 학습 "와! 신기해"

관람 후 태블릿PC로 복습… 끝난 뒤에도 홈페이지 이용해 스마트 러닝 지속

감수성 예민한 10대 초반 청소년들에게 인문학적 창의력과 상상력을 일깨워라! 전국의 공·사립 박물관에서 초등학생과 중학생을 대상으로 '길 위의 인문학' 프로그램을 운영하고 있다.

지난 10월 16일 오전 서울 동대문구 회기동 경희대학교 내 자연사박물관. 6층 건물에 화석·조류·곤충류·포유류·식물·해양수산물 2만여 점이 전시된 이곳에서는 서울 강북구 수유동 우이초등학교 6학년 3반 학생 26명을 대상으로 하는 '길 위의 인문학' 프로그램이 두 시간 동안 진행됐다.

박물관이 운영하는 '길 위의 인문학'은 전시물 관람이 주된 콘텐츠다. 그러나 기존 전시물 관람과는 질적으로 다르다. 경희대 박물관의 경우 1회 강연에 3명의 교육 강사가 참여해 26명의 학생을 8~9명씩 3개 조로 나누어 각각 담당한다. 여기에 관람 전 관심과 몰입도를 깊게 하는 사전 교육을 하고, 관람 후 미술 창작을 통해 관람한 내용을 재확인하며, 학교로 돌아가서도 결과물을 완성해 보는 사후 활동이 더해진다.

스마트 러닝은 각 단계마다 적절하게 도입됐다. 기념 촬영에 가까운 '셀카(셀프 카메라) 타임'으로 시작된 사전 교육은 사진편집 애플리케이션(앱) 사용으로 자연스레 이어졌다. 이렇게 20여 분 동안 스마트 기기(태블릿PC) 사용법을 익힌 학생들은 앱을 사용해 태블릿PC 안에 담겨 있던 조류·곤충류 15종의 사진을 나름대로 기준을 세워 분류하면서 전시물에 대한 호기심과 함께 사전 교육을 마치게 된다.

본격적인 관람 후에는 태블릿PC의 앱을 이용한 콜라주(Collage : 종이나 사진을 모아 붙여 만드는 회화) 창작활동을 통해 관람한 내용을 재학습한다. 부엉이의 뛰어난 시각과 나비의 아름다운 날개, 펭귄의 귀여운 몸체를 가진 생물을 만들어 보는 식이다. 이 과정에서 학생들은 각각 조류·곤충류의 색깔, 강점, 특성을 되새기게 된다.

사후 활동에서의 스마트 러닝은 학교로 돌아가 완성한 활동기록지를 스마트폰 카메라를 이용해 촬영한 뒤 박물관 홈페이지에 업로드하여 교육 강사로부터 확인받는 방식으로 이뤄진다. 이후 해당 내용에 대해 수시로 홈페이지를 재방문해 확인하거나, 교육 강사에게 궁금한 것을 묻고 답변을 들을 수 있다.

mcst.go.kr 문화체육관광부

초·중학생들이 박물관을 찾아 평소 접하기 어려운 유물과 전시물을 보고 만지며 학습할 수 있도록 기획된 창의체험 교육프로그램 '길 위의 인문학'이 전국의 공·사립 박물관 65곳에서 운영되고 있다. 오는 12월 8일까지 열리는 박물관마다의 개성 넘치는 '길 위의 인문학' 현장을 지면에 소개한다. 그 첫 번째가 스마트 러닝을 시범 도입한 경희대학교 자연사박물관이다.

경희대학교 자연사박물관의 스마트 러닝에는 태블릿PC가 사용돼 사전 강의가 이뤄지고 있다.

두 시간의 짧은 시간이지만, 스마트 기기를 활용한 스마트 러닝은 학생들에게 재미난 도전 과제이자 새로운 교육 방식을 체험하는 시간이기도 하다.

교육 강사 동큰산(30·경희대 교육대학원 박물관미술관교육과 석사과정) 씨는 "스마트폰 사용에 익숙한 학생들에게도 태블릿PC 앱 활용이 쉽기만 한 것은 아니다"고 전했다. 이날 강연 시간에도 강사들에게 사용법을 묻는 학생들의 질문이 이어졌다.

남인호(13) 군 역시 "스마트폰은 많이 써봤지만, 태블릿PC는 거의 처음이다. 박물관에서 사용하게 될 줄 몰랐다"며 "화면도 크고 재미있지만, 앱을 쓰는 게 쉽지는 않다"고 말했다.

창의체험 교육 프로그램인 '길 위의 인문학'은 이처럼 교실이나 교과서에서는 접하기 힘든 사회·문화·역사적 유물을 직접 박물관을 찾아가 보고 만지며 학습할 수 있도록 기획됐다. 문화체육관광부와 한국사립박물관협회가 마련한 이 프로그램은 지난 8월 24일 시작해 오는 12월 8일까지 전국 65개 공·사립 박물관에서 운영된다.

왕복 단체버스 무료 제공… 교과과정 연계까지

박물관마다 전시물의 특색을 살려 역사·문화·자연·과학·민속 등 다양한 교육 프로그램을 제공하고 있으며, 이중 프라움악기박물관(경기도 남양주) 등 10곳에서는 스마트 기기를 활용한 스마트 러닝을 시범 도입해 좋은 반응을 얻고 있다.

또한 단체 관람객을 위한 왕복 전세버스를 무료 제공하며(수도권 1시간 이내, 그 외 지역 1시간 30분 이내), 프로그램 내용도 학교 교과 과정과 연계됐다는 점이 특징이다.

박물관 '길 위의 인문학'은 단체 관람객을 위한 왕복 교통편도 무료 제공한다. 단, 서울·경기 등 수도권 단체 관람의 경우 1시간 이내, 그 외 지역은 1시간 30분 거리로 제한된다.

한국사립박물관협회 이소연 씨는 "이번 사업 기획 단계에서부터 학교에서 단체 관람을 나올 때, 인솔 교사와 학생들이 가장 원하는 것이 무엇인지 수요 조사를 했다. 그 결과 교통편에 대한 요청이 많아 운송업체와 계약을 맺고 '길 위의 인문학' 실시 기간 누적 운행대수 총 1천 대의 단체 버스를 제공하기로 했다. 여기에 박물관 내 기물 파손이나 이동 과정에서 발생하는 상해·사망 사고에 대비해 최대 5천만원까지 보장하는 여행자 보험을 들어 만약의 사태에 대비했다"고 말했다.

실제 이날 우이초등학교 학생들은 한국사립박물관협회에서 제공한 전세버스를 타고 와서 강연을 들은 뒤 다시 전세버스를 타고 학교로 돌아갔다.

학생들을 인솔한 담임교사 박성현(30) 씨도 "일반 박물관 관람의 경우 대중교통을 이용해야 하기 때문에 마음 먹고 현장 탐방에 나서기가 쉽지 않다. 대중교통을 이용하는 다른 시민들에게 불편을 끼치는 것도 꺼림칙하다. 그러나 '길 위의 인문학' 프로그램은 왕복 교통편을 이용할 수 있기 때문에 한결 마음이 가뿐하다"고 말했다.

'길 위의 인문학' 참가 신청은 초등학생, 중학생이라면 누구나 가능하다. 다만 박물관 관람이라는 프로그램 특성상 30명 내외의 단체로 신청해야 한다. 박물관 입장료 및 교육 체험비는 무료다. G

글·남창희 객원기자 / 사진·지미연 기자

한국사립박물관협회 ☎ 02-795-9963

박물관 '길 위의 인문학' 홈페이지 www.museumonroad.org

mcst.go.kr 문화체육관광부

“IT업계에선 사람이 재산”

‘한국 벤처계 구글’ 핸드스튜디오 안준희 대표… “최고의 복지로 최고의 인재 모신다”

지미연 기자

직원 복지에 많은 정성을 쏟고 있는 핸드스튜디오는 ‘한국 벤처계 구글’로 불린다. 안준희 대표는 “직원들이 오고 싶은 회사를 만드는 게 꿈”이라고 말했다.

대다수 중소기업들이 인력난에 허덕이고 있다. 지난 2월 중소기업중앙회는 중소기업 500개사(제조업 300개, 기타 서비스업 200개)를 대상으로 ‘중소기업 요구 인력상’을 조사했다. 조사 결과에 따르면 중소기업 경영자 10명 중 8명은 청년들이 중소기업 취직을 기피(매우 기피 24.6퍼센트, 조금 기피 55.8퍼센트)하고 있으며 ‘중소기업 기피 현상이 경영에 영향을 주고 있다’(큰 영향 40.4퍼센트, 보통 41.2퍼센트)고 답했다.

그러나 여기, 여타의 기업들과는 달리 인력난을 걱정하지 않아도 되는 중소기업이 있다. 이 회사는 구인·구직 사이트에 채용 공고를 내지 않는다. 한 달 평균 2만 명이 회사 홈페이지를 방문해 채용 공고를 확인하기 때문이다. 굳이 유료 결제를 해야 하는 취업 사이트를 이용할 필요가 없다. 실제 최근 회사 소셜네트워크서비스(SNS)에 기획자 2명을 모집하는 공고를 내자 300여 명의 지원자들이 몰렸다.

이 회사는 ‘한국 벤처업계의 구글’이라 불리고 있는 핸드스튜디오다. 이 기업은 스마트TV를 이용해 드라마와 영화를 보고, 교육방송 등을 시청할 수 있는 애플리케이션을 만드는 스마트TV 앱 개발회사다.

2010년 2월 세운 핸드스튜디오가 현재까지 개발한 스마트TV 앱은 200여 개에 이른다. 핸드스튜디오는 창업 6개월 만에 손익분기점을 넘었으며, 지난해에는 30억원의 매출을 달성했다. 하지만 이 회사가 주목을 받고 있는 것은 비단 기업의 성장성 때문만이 아니다.

핸드스튜디오는 전 직원이 30명에 불과한 작은 기업임에도 사원 복지에 공을 들이고 있다. 결혼하는 직원에게는 예식 비용으로 1천만원을 지원해 주며 한 달에 하루는 직원들이 회사 업무에서 벗어나 각자 자신들이 하고 싶어하는 일을 할 수 있도록 해 준다. 직원들이 은퇴 후 제2의 인생을 준비할 수 있는 기회를 제공한다는 차원에서다.

지난 10월 8일 서울 강남구 역삼동에 위치한 핸드스튜디오에서 안준희(31) 대표를 만났다. 안 대표는 “회사를 세운 목적 자체가 돈이 아니라 좋은 기업문화 양성이었다”며 “직원들이 ‘오기 싫은 곳’이 아닌 ‘오고 싶은 곳’으로 생각할 수 있는 기업을 꿈꿨다”고 말했다.

안 대표의 첫 직장은 은행이었다. 연봉도 높고 복지도 좋아 많은 청년들이 선망하는 ‘꿈의 직장’이었다. 그러나 그는 입사 3개월 만에 그만뒀다.

“다들 좋은 회사라고 하는데 저는 미래가 잘 안 보였어요. 사람들마다 가치가 다르겠지만 젊은 사람들에게는 돈 외에 ‘그 회사에서 얼마나 성장할 수 있는가’가 매우 중요한 것 같아요. ‘이 곳이 내가 성장하기에 얼마나 좋은 토양인가’를 계속 생각했죠. 그런데 아무래도 조직이 커서 그런지 직원들이 비슷한 목소리를 내고, 능력을 발휘할 수 있는 기회가 막혀 있다는 생각이 들더군요. 결국 별로 성장할 수 없으리라는 판단이 들어 회사를 그만뒀어요.”

송년회는 부모님들 초대 ‘1박2일 공식 효도의 날’

이후 안 대표는 3년 동안 작은 규모의 회사와 공장을 돌아다니며 일을 했다. 비록 연봉과 복지 조건은 이전 회사에 비해 좋지 않았어도 자신의 의견을 자유롭게 낼 수 있는 회사에서 일하기 위해서였다.

안 대표는 여러 기업들을 돌아다니며 자신처럼 ‘좋은 기업’을 만들고 싶다는 뜻을 같이하는 청년 두 명을 만나게 됐다. 그런 20대 청년 세 명이 만든 회사가 바로 핸드스튜디오다. 핸드스튜디오는 직원 평균 연령이 28세인 ‘젊은 회사’다. 안 대표는 “대기업에 비해서는 복지에 쓰는 금액이 적을 수밖에 없지만, 젊은 직원들의 취향을 고려해 현재 직원들의 관심사를 복지 제도에 활용한다”고 말했다.

이 회사 직원들은 한 달에 한 번은 무조건 컴퓨터를 끄고 밖으로 나간다. 날씨가 좋은 날에는 한강변에서 자전거를 탄다. 재미있는 영화가 개봉하면 영화관으로 향한다. 핸드스튜디오는 직원들이 일하느라 ‘패션 감각’을 잃는 것도 우려한다. 직원들에게 백화점 상품권을 나눠 주고 ‘여름에 가장 잘 어울리는 옷 골라오기’와 같은 미션을 전달한다. 직원들은 구입한 옷을 가져와 회사에서 패션쇼도 벌인다.

이 회사에 입사한 직원들은 각각 국내 저소득층 가정의 어린이 한 명씩과 결연한다. 이때 드는 후원금은 회사가 직원 이름으로 낸다.

핸드스튜디오는 송년회도 독특한 방식으로 진행한다. 안 대표는 “대부분의 회사가 송년회 때 회식을 하지만 우리 회사의 경우 1년에 한 번 ‘공식적으로 효도하는 날’로 정했다”고 말했다.

“송년회 때는 전국에 계시는 직원 부모님들 모두에게 비행기표를 보내 드립니다. 그래서 서울의 고급 호텔에서 1박 2일 동안 머무르시도록 하고, 저희들이 1년 동안 어떻게 살았는지를 말씀드려요. 회사가 가진 비전을 가족들과 공유하다 보면 직원들도 더욱 열심히 일할 기운을 얻게 되는 것 같아요.”

최근 안 대표는 새로운 복지 제도를 구상하고 있다. 바로 탁아소를 만들어 직원들이 자녀들의 손을 잡고 출근할 수 있는 기업을 만드는 것이다.

“회사 복지는 ‘영구적인 제도’가 아닙니다. 그때그때 직원들이 원하는 것을 반영한 ‘유연한 복지’를 하는 게 목표예요. 또한 나아가서는 이익 창출보다 직원들의 복지에 더 많은 공을 들이는 회사가 더 성장할 수 있다는 것을 증명해 내고 싶습니다. IT업계에서만큼은 ‘사람이 재산’입니다.” G

글·김혜민 기자

‘유산균 보물창고’ 발효식품 “다 모였소”

10월 24~28일 전주 월드컵경기장서 세계 3천 개 이상의 발효식품 선보여

전주국제발효식품엑스포 조직위원회

10월 24일부터 5일간 전주 월드컵경기장에서 전 세계 발효식품을 경험할 수 있는 ‘제11회 전주국제발효식품엑스포’가 열린다. 이 행사에는 외국인들이 한국 음식을 경험할 수 있는 다양한 이벤트가 마련돼 있다.

최근 발효 식품에 대한 관심이 높아지고 있다. 유익한 균과 비타민이 풍부해 건강에 좋다는 인식이 확산됐기 때문이다. 김치, 청국장, 된장 등이 우리나라의 대표적인 발효 식품이다. 식품 업계는 원재료 성분이나 맛을 살리기 위한 발효 기술을 연구해 이를 활용한 제품들을 선보이고 있다.

가을을 맞아 전 세계 발효 식품을 만나볼 수 있는 장이 마련됐다. 10월 24일부터 28일까지 전주 월드컵경기장 만남의 광장에서 ‘제11회 전주국제발효식품엑스포(IFFE)’가 열린다. ‘생명을 살리는 발효’라는 슬로건으로 진행되는 이번 엑스포는 전 세계 발효 식품 비즈니스의 향연이 될 것으로 기대된다.

올해는 20개국의 300개 업체가 엑스포에 참여할 예정이다. 각 국가의 다양한 식품업체, 기관 등이 대거 참가해 발효 식품을 두고 치열한 ‘비즈니스 마케팅’을 벌이게 된다.

행사기간 동안 관람객들은 3천여 개 이상의 다양한 발효 식품을 맛볼 수 있다. 된장, 고추장, 김치, 젓갈 등 한국 전통 발효식품부터 터키의 대표적 절임 식품인 툴슈(터키식 동치미) 등을 맛볼 수 있다. 또한 치즈, 와인 등 각 대륙의 발효 식품들을 중심으로 홍삼딸기잼, 땅콩나물효소, 블루베리주 등과 같은 독특한 상품들도 다채롭게 준비돼 있다.

한국 음식을 소개하는 특별기획 전시도 마련돼 있다. 이 전시는 관람객들이 사계절마다 차려지는 한식의 성찬을 경험할 수 있도록 기획됐다. 또한 한국의 길거리 음식을 직접 맛볼 수 있는 기회도 준비돼 있어 외국인들이 한국의 일상적인 음식문화를 경험할 수 있는 계기가 될 것으로 기대된다.

아울러 장 담그기, 치즈 만들기 등과 같은 다양한 발효 식품 체험 행사도 준비돼 있다. 관람객들은 고추장을 담그고 메주를 만들며 직접 발효 식품의 매력을 경험할 수 있다.

이번 엑스포에서 관람객들은 식품 명인들의 음식을 맛보게 된다. 농림식품부는 전통식품의 계승·발전과 가공 기능인의 명예를 위해 전통식품 명인제도를 만들어 유지해 왔다. 현재까지 식품 명인은 42명에 불과하다.

장·치즈 만들기 등 다양한 체험행사 마련

이번 엑스포에는 전주비빔밥 김년임 명인, 송화백일주(솔잎·산수유·오미자·구기자·꿀 등을 넣어 100일을 숙성시켜야만 하는 전통주) 조영귀 명인, 죽력고(대나무가 많은 전라도 지방의 전통주이자 조선의 3대 명주로 일컬어지는 술) 송명섭 명인 등 7명이 식품 명인으로 구성된 ‘전라북도 명인관’이 마련된다.

또한 올해 새롭게 선보이는 식품들을 전시한 ‘2013 IFFE 신상품전’이 구성돼 관람객들은 식품 정책부터 시장 동향까지 한눈에 파악할 수 있다.

세계적인 석학들이 참석하는 학술대회인 ‘국제발효 컨퍼런스’가 개최된다. 10월 25일부터 이틀 동안 전북대학교에서 열리는 이 컨퍼런스에서는 최신 연구 동향과 신가공 기술을 활용한 식품 제조에 대한 논의가 이뤄진다. 관람객들은 10월 26일부터 27일 이틀에 걸쳐 진행되는 ‘2013 발효 아카에미’를 통해 유럽의 와인, 일본의 사케, 스리랑카의 홍차 등 세계 주요 발효 식품에 대한 교육을 받고 시식하는 기회도 가질 수 있다.

전주국제발효식품엑스포 조직위원회 이기준 홍보팀장은 “깊어가는 가을 가장 한국적인 도시 전주에서 열리는 이번 엑스포는 발효 식품의 산업화뿐만 아니라 발효 식품에 대한 인식과 발효 문화 확산에도 큰 역할을 할 것으로 기대를 모으고 있다”고 전했다.

글·김혜민 기자

제11회 전주국제발효식품엑스포

기간	10월 24~28일
장소	전북 전주 월드컵경기장 만남의 광장
문의	063-272-6988
홈페이지	www.iffe.or.kr

주요 프로그램

세계 발효인 마을 연대회의	
일시	10월 23~24일
장소	전북 전주, 순창, 임실
참가자	10개국 50여 명
내용	• 전통식품의 세계화 전략 의견 교환 및 발효 마을 선진지 간 교류 • 전통 발효 체험행사 및 특화산업 시찰 • 각국의 발효식품 세계화 전략 및 발전방안 마련

국제발효컨퍼런스	
일시	10월 25~26일
장소	전북대학교
참가자	5개국 400여 명
내용	• 최신 연구동향과 신가공기술을 활용한 식품 제조에 대한 논의 • 차세대 식품과학자 연구 성과 발표 및 토론

체험프로그램

항목	체험료	일정
고추장 담그기	5,000원	10.24 ~ 28 (10:00~18:00)
찌금장 만들기	5,000원	
메주 만들기	3,000원	
떡메치기	무료	
김치 담그기	5,000원	

자료·전주국제발효식품엑스포 조직위원회

제천 청풍호

가을 바람과 달도 산속 호수에 잠시 머물고…

1

제천을 예부터 청풍명월(淸風明月)의 고장이라 한 것은 빈말이 아니다. 맑은 바람과 밝은 달은 산과 물, 공기 좋은 청정한 자연을 뜻한다. 제천(堤川)이라는 지명도 천에 제방을 쌓아 큰물을 만들었다는 뜻이니, 청풍과 명월이 청풍호의 큰 품을 스치며 이루는 풍광은 누구에게라도 감흥을 불러일으킨다.

서울에서 두 시간. 청량리에서 기차를 타도 좋고, 터미널에서 버스를 잡아타도 좋고, 자가용으로 운전을 하고 가도 좋다. 어떻게 가나 부담 없는 거리다. 강원도와 충청북도의 경계에 걸쳐 있는 제천은 한반도의 배꼽, 내륙의 중심에 있다. 내륙 깊숙이 들어앉아 있기는 하지만 큰 호수와 저수지도 있고, 월악산과 금수산을 비롯해 지등산 줄기에는 박달재라는 고개도 있어서 산과 물을 두루 아우르는 경치 좋고 아늑한 동네다.

제천 여행은 뭐니뭐니해도 청풍호가 중심이다. 호수 인근을 아우르는 산과 길, 명승지는 귀한 덤이다. 청풍호에 한번 발을 들여 본 사람이라면 이 거대한 호수가 얼마나 아름다운지 익히 잘 알 테다. 곧잘 베트남 하롱베이와 그 풍광이 비교되기도 하는 절경의 호수다.

하지만 제천은 여행지로 크게 이름 난 곳이 아니니 이 호수를 깊이 느껴 본 사람도 어쩌면 그리 많지 않을지 모르겠다. 그 덕분인지 어느 계절에나 번잡스럽지 않다는 것도 매력이다.

청풍호는 충주호의 또 다른 이름. 충주와 제천, 단양이 만나는 곳에 호수가 있으니 각자 자기의 영역을 주장하는 것도 무리는 아니다. 하나의 호수이지만 충주에서는 충주호가 되고 제천에서는 청풍호가 된다.

유람선·모노레일 타든, 호숫가 걷든 절경에 감탄

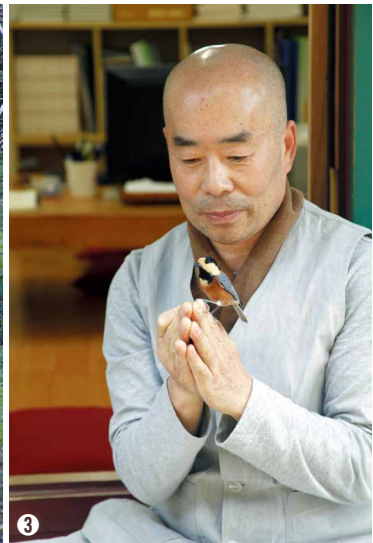
청풍호를 즐기는 방법은 생각보다 다양하다. 배를 타고 유유자적 청풍호의 절경을 감상하는 청풍호 유람선을 타도 좋고, 청풍호 곁으로 난 트레킹 코스인 '자드락길'을 걸어도 좋고, 청풍호를 배경 삼아 지어진 리조트나 펜션에서 여유로운 휴식을 취해도 좋다. 또 청풍호 관광 모노레일을 타고 전망대에서 청풍호를 내려다보는 것도 기가 막히고, 청풍문화재단지에서 호수를 바라보며 하는 산책도 일품이다. 청풍호에 직접 뛰어들어 수상 레저를 즐기거나 청풍랜드에서 번지 점프를 해도 좋겠다. 청풍호를 즐기기 위한 방법은 다양하다. 어느 것이든 청풍호를 누리고 싶은 대로 각자의 취향을 따라가면 된다.

그 중에서도 남녀노소 취향을 가리지 않고 좋아하는 것이 청풍호 유람선이다. 유람선의 코스는 어느 선착장에서 출발하느냐에 따라 다양해서 선착장도 여럿이다. 충주에서 출발하는 충주유람선과 월악유람선이 있고, 제천에서 출발하는 청풍호유람선을 비롯해 단양에서 출발하는 장회유람선과 신단양유람선도 있다.

제천에서 탈 수 있는 유람선은 청풍호유람선이다. 청풍문화재단지를 산책하고 난 후 바로 탈 수 있는 것도 장점이다. 단양팔경인 옥순봉과 구담봉을 보면서 장회 선착장까지 다녀오는 1시간

1 청풍호 관광모노레일을 타고 25분쯤 올라가면 닿는 비봉산 정상. 내려다보이는 청풍호 풍경이 장관이다.
2 패러글라이딩 활공장으로도 이용되는 비봉산 정상에서 잠시 숨을 고른다.

2

1 비봉산(해발 531미터) 정상에 있는 전망대에서 바라본 풍경은 사진가들도 즐겨 찾는 비경이다. 2 비봉산을 오르내리는 청풍호 관광모노레일을 타면 30분 만에 제천의 비경을 만난다. 3 합장한 두 손에 땅콩을 올려 놓은 스님과 그 땅콩을 쪼아먹는 산새는 산속 친구다.

자드락길' 2코스인 정방사길 끝에서 천년고찰인 정방사를 만난다.

30분 코스다. 하늘과 호수를 동시에 마주 바라볼 수 있는 2층 뱃머리와 3층 좌석이 특히 인기다. 배에 몸을 싣자 바람에 머리칼이 날리는 것처럼 배가 바람에 날리듯 떠간다. 편안히 누군가의 품에 안긴 듯, 자연과 내가 하나가 된다.

호수는 언제나 고요하고 평화롭다. 그 큰 넓이만큼이나 큰 그릇으로 사람과 자연을 아우른다. 말 없는 호수에 기대어 있다 보면 할 말을 잃는다. 대자연은 말 많고 탈 많은 사람들의 입을 단숨에 막아버린다. 입은 막히지만 가슴은 뚫린다. 말로 풀 수 없었던 답답한 가슴이 바람의 언어, 물의 언어로 서서히 풀어진다. 머리칼 속으로, 먹먹했던 가슴속으로, 온몸의 땀구멍 속으로 상쾌한 호수의 바람이 스며든다.

7개 트레킹 코스로 이루어진 '자드락길'

자드락길이란 나지막한 산기슭의 비탈진 땅에 난 좁은 길을 뜻한다. 청풍호반과 어우러진 정겨운 산촌길로 짧게는 1.6킬로미터에서 길게는 19.7킬로미터까지 7개의 다양한 코스로 이루어져 있다.

시간이 여의치 않다면 1.6킬로미터로 가장 짧은 코스인 2코스 정방사길 걷기를 추천한다. 물소리 지줄대는 숲길을 걸은 후엔 천년고찰 정방사의 운치와 전망을 두루 누릴 수 있어 만족도가 높다. 정방사는 절벽 아래 제비집처럼 지어져 있어 신비한 느낌을 주는 사찰로, 정방사에서 바라보는 청풍호와 월악산 자락이 장쾌한 풍광을 연출한다.

약간 여유가 있다면 2코스와 같은 곳에서 시작하는 3코스 얼음골 생태길도 걸어볼 만하다. 어느 스님이 세워 놓았다는 정성어린 돌탑들을 지나 얼음골까지 가는 이 길은 한여름에는 시원하고 가을에는 단풍이 드는 걷기 좋은 길이다.

'걷기'는 다리를 움직이는 일 같지만 실은 머리와 가슴을 움직이는 일이다. 뚜벅뚜벅, 바그작바그작 발걸음을 내디디며 머리는 인생의 길을 생각하고 가슴은 바람을 느낀다. 숲에서 불어오는 파랗고 노랗고 또 때론 짙은 낙엽 빛깔의 바람이 머리를 식히고 가슴을 덥힌다. 이것이 걷는 맛이다. 제맛이다.

청풍호 관광 모노레일은 제천 여행에서 빼놓을 수 없는 한 컷이다. 모노레일을 타고 20여 분만 오르면 청풍호가 360도로 내려다보이는 전망대에 닿는다. 처음엔 산에 괜한 짓을 해놓은 것이 아닌가 하는 생각도 들었다. 누구라도 걸어서 올라가면 될 일을 괜히 산을 파헤쳐 놓아 생태를 어지럽힌 것이 아닌가 하고 말이다.

하지만 막상 정상의 전망대에 오르자 생각이 달라진다. 나도 모르게 외마디 감탄사를 쏟아내게 하는 청풍호와 인근 마을의 풍경 앞에서 무아지경이 되어버린다. 무릎 관절이 약한 어르신이나 산에 오르기 어려운 어린 아이들도 이런 경관을 한번쯤은 누려봐야 하지 않겠느냐는 데에 마음이 닿는다.

스위스의 어느 산 위, 혹은 뉴질랜드의 어느 트레킹 코스와도 닮았다. 이국적이고도 몽환적인 풍경이 쉬 말을 잃게 하고 복잡한 생각마저 버리게 한다.

이곳은 패러글라이딩 활공장으로도 활용된다. 글라이더들이 뛰기 편하라고 비스듬히 지어진 데크와 매트가 청풍호와 하늘을 향해 활짝 열려 있다. 글라이더가 없어도 숨어 있던 날개 한번 힘껏 펼쳐 뛰어보고 싶다. 한순간 큰 날개 펄럭이며 새가 되어 날아가고 싶다.

아니, 언제까지고 이렇게 내려다보며 저 아래 세상 속으로 내려가고 싶지 않다. 도시락이라도 싸올 걸 그랬다. 아무 데고 털썩 자리 잡고 주저앉아 시간을 저 아래로 흘리며 이 자연과 오래도록 벗하고 싶다. 맛있는 음식, 멋진 풍광은 좋은 사람을 생각나게 한다. 사랑했던 사람, 사랑하는 사람, 사랑할 사람. 그들과 함께 다시 오고 싶다. 오늘처럼 맑은, 10월의 어느 멋진 날에.

글과 사진 · 이송이(여행작가)

여행수첩

- **청풍호 유람선** 청풍면 읍리 51 ☎ 043-647-4566, www.chungjuho.com 청풍나루~장회나루 (편도 9천원, 왕복 1만4천원)
- **청풍호 관광 모노레일** 청풍면 도곡리 114 ☎ 043-642-3326, cpairpark.co.kr 웹사이트에서 사전 예약제로 운영, 09:00~18:00 (동절기 17:00, 왕복 45분) 어른 8천원, 어르신·어린이 6천원, 장애인·유공자 3천원
- **청풍문화재단지** 청풍면 물태리 산 6-20 ☎ 043-641-4312 09:00~18:00(동절기 17:00), 어른 3천원, 어린이 1천원
- **정방사** 수산면 능강리 161-1 ☎ 043-647-7399

서울에서 영동고속도로를 타고 가다가 만종 분기점에서 중앙고속도로로 갈아탄다. 남제천IC로 나와 청풍 방면으로 우회전해 82번 국도를 타고 가면 청풍면이다.

서울역→제천역 무궁화호 1일 1회(18:05) 운행, 약 3시간 소요
청량리역→제천역 1일 17회(06:40~23:15) 운행, 약 1시간 50분 소요

서울→제천 고속버스터미널에서 1일 20회(06:30~21:00) 운행, 2시간 10분 소요, 동서울종합터미널에서 1일 31회(06:30~21:00) 운행, 2시간 소요

한방엑스포와 한방명의촌, 산야초마을, 제천약초시장 등 한방 여행으로도 유명한 제천에서는 약초 밥상도 먹어볼 만하다. 또 청풍호를 끼고 있어 민물매운탕이나 송어회도 쉽게 먹을 수 있다.
대보명가 약초밥상, 제천시 용두대로 ☎ 043-643-3050
교리가든 민물매운탕, 청풍면 청풍호로 45길 3 ☎ 043-648-0077
금수산송어장가든 송어회, 금성면 청풍호로39길 41 ☎ 043-652-8833

청풍호반과 박달재 등 경치 좋은 곳에 리조트와 펜션 등이 있다.
ES리조트 수산면 능강리 ☎ 043-648-0480
박달재자연휴양림 백운면 금봉로 223 ☎ 043-652-0910, www.cbhuyang.go.kr/bakdaljae
청풍리조트 청풍면 청풍호로 1763 ☎ 043-640-7000
호수풍경펜션 금성면 청풍호로 1595-58 ☎ 043-642-8049, www.greenlake.kr
민박 문의 청풍면사무소 ☎ 043-640-4124
문의 제천시청 문화관광과 ☎ 043-641-5114
홈페이지 tour.okjc.net

담배광고, 아~ 옛날이여

해를 거듭할수록 흡연자의 공간이 줄어들고 있다. 공원과 버스 정류장은 물론 어지간한 규모의 식당에서도 담배를 피울 수 없으니까. 금연하면 회사에서 격려금을 준다거나 흡연자는 승진에서 탈락시킨다는 소식 역시 흡연자들의 마음을 더더욱 옥죄고 있다.

그렇지만 1960~70년대만 해도 정부는 애연가의 기호에 불편함이 없도록 하기 위해 담배 공급에 더욱 힘쓰겠다며 담배 광고를 자주 했다. 전매청이 한국담배인삼공사를 거쳐 KT&G로 이름을 바꿔 가며, 시대의 트렌드에 맞게 어떻게든 '담배'라는 단어가 두드러지지 않도록 노력하는 사실에 비춰 보면 격세지감을 느끼게 한다.

새담배發賣에 즈음하여

專賣廳은 이번 愛煙家여러분의 選擇의 幅을 보다 넓혀 드리기위하여 製造담배의 品種을 多樣化하였읍니다

現在까지는 定價別로 單一品種만 販賣하여 왔으나 앞으로는 同一定價內에서도 各己 特徵있는 喫味(强·中·弱等)와 格調높은 意匠으로 品種을 多樣化하므로서 愛煙家 여러분에게 奉仕하고자 하며 한편 外國人을 위하여서도 國際水準級의 觀光用담배를 發賣하기로 하였읍니다

이번의 새담배 發賣는 價格의 引上을 위한 것이 아님을 分明히 밝혀드리며 새담배의 品質은 勿論 既存담배의 品質도 繼續 維持向上시킬것을 다짐합니다

새담배의 發賣初期에는 需給이 多少 고르지 못하더라도 需要가 安定되는대로 곧 愛煙家 여러분의 選好에 不便이없도록 供給에 힘쓰겠읍니다

새담배의 品種別 內容을 다음과같이 알려드리며 愛煙家 여러분의 積極的인 理解와 協助를 바라는 바입니다

1、一般市販用

品名	包裝區分	定價(匣當)	發賣豫定日	特徵(喫味)
閑山島	필터二〇개피	五〇원	七四、四、一	弱
수정	〃	五〇〃	七四、七、一	薄河담배
단오	〃	一〇〇〃	七四、四、一	中
샘	〃	一〇〇〃	七四、七、一	弱
아리랑	〃	一〇〇〃	七四、四、一	〃
명승	필터一〇개피	五〇〃	〃	〃
개나리	필터二〇개피	八〇〃	〃	中
환회	〃	八〇〃	〃	强
파고다	〃	五〇〃	〃	弱
남대문	〃	五〇〃	〃	强
鶴	刻煙七五g	一〇〇〃	〃	〃

2、觀光用

品名	包裝區分	定價(匣當)	發賣豫定日	特徵(喫味)
SUN	필터二〇개피	二〇〇원	七四、七、一	弱
거북선	〃	二〇〇〃	〃	中弱

※담배 小賣人에게 당부합니다

全國 七萬五千餘 담배小賣人 여러분들은 담배 品種의 多樣化에 對한 趣旨를 十分理解하여 담배 定價表를 揭示하고 在庫量이나 販賣動向을 正確히 把握하여 새담배 需給에 蹉跌이없도록 하여주시기 바랍니다

西紀 一九七四年 三月 三〇日

專賣廳長 趙忠勳

1974년 발행된 동아일보의 전매청(현 KT&G) 광고는 새 담배의 발매를 알렸다.

전매청(현 KT&G)의 광고 '새 담배 발매' 편(동아일보 1974년 3월 30일)을 보자. '새 담배 발매에 즈음하여'라는 헤드라인을 세로로 쓰고 다음과 같은 문구로 새 담배의 발매를 알렸다. "전매청은 이번 애연가 여러분의 선택의 폭을 보다 넓혀 드리기 위하여 제조 담배의 품종을 다양화하였습니다." 애연가에게 선택의 폭을 넓혀 주기 위해 담배 종류를 다양화했다고 살짝 애교를 부리며 포장한 셈.

"동일 정가 내에서도 각기 특징 있는 끽미(喫味 : 피우는 맛, 강·중·약)와 격조 높은 의장(意匠)으로 품종을 다양화"함으로써 애연가들에게 "봉사하고자 하며", 외국인을 위해서도 "국제 수준급의 관광용 담배를 발매하기로" 했다는 것이다. 더욱이 "이번의 새 담배 발매는 가격의 인상을 위한 것이 아님을 분명히 밝혀 드리며 새 담배의 품질은 물론 기존 담배의 품질도 계속 유지, 향상시킬 것을 다짐합니다"라고 강조했다.

광고에서 소개하는 품명(브랜드 이름)을 보자. 한산도, 수정, 단오, 샘, 아리랑, 명승, 개나리, 환희, 파고다, 남대문, 학(鶴)은 일반 시판용으로, 썬(SUN)과 거북선은 관광용으로 구분했다. 필터 20개비의 '한산도'나 '수정'이 한 갑에 150원이었고 '파고다'나 '남대문'은 50원, 그리고 관광용 담배는 200원이었다.

거의 모든 담배 브랜드가 외국어 조합으로 이루어진 지금과 비교해 볼 때, 우리 민족의 문화유산을 반영한 그 시절의 담배 이름은 구수해도 너무 구수하다. 외국인 대상의 관광용으로 시판한 '썬'은 납득이 가지만 '거북선'은 쉽게 이해할 수 없는데, 혹시 외국인에게 우리의 거북선까지 알리겠다는 국가 브랜드 전략의 일환이었을까?

그렇지만 1970년대의 구수한 담배 이름도 1900년대의 그것에 비하면 무척 세련된 작명이다. 1900년대의 제물포지권련급연초회사(濟物浦紙卷煙及煉草會社)의 광고(대한매일신보 1905년 12월 28일)에서는 "위생상에 지극 유익하오니"라며 담배가 건강에 좋다고까지 강조하거나, '뷰티(Beauty)'라는 서양 담배를 기발하게도 '관기'(官妓 : 관청의 기생)로 번역하기도 했다.

1900년대에 궐련은 지위의 상징이자 애착의 대상이기도 했다. 위생에 유익한 것에서 백해무익한 것으로 추락하고 있는 담배 광고에서 기호품의 역사를 읽는다.

글 · 김병희 (서원대 광고홍보학과 교수)

2013 인문주간
Humanities Week
2013년 10월 28일(월)~11월 3일(일)

2013 국제인문 · 문화축제 개회식(2013 인문주간 개막식)
• 일시 : 2013년 10월 28일(월) 10:00 • 장소 : 호텔현대 경주 컨벤션홀

1. 전국 인문학 테마별 투어
▶어린이와 청소년의 인문학 ▶희망과 소통의 인문학 ▶마을의 인문학 ▶인문학 문화 유람

2. 인문공감 콘서트(석학인문강좌 지방시리즈)
천안 이인호 서울대학교 명예교수 강연 • 주제 : 민족, 민주, 민중과 지식인
• 일시 : 10월 31일(목) 오후 3시~5시 • 장소 : 백석대학교 창조관세미나실1
부산 김석철 명지대학교 석좌교수 강연 • 주제 : 부산 비전
• 일시 : 11월 1일(금) 오후 2시~4시 • 장소 : 부산외국어대학교 국제회의실

※ 자세한 사항은 인문공감 홈페이지(http://inmunlove.nrf.re.kr) 참고

• 주최
• 주관 NRF 한국연구재단

참여기관 경기대학교 / 경북대학교 / 경상대학교 / 경주외국인센터 / 경희대학교 / 국민대학교 / 군산대학교 / 노원나눔의집 / 대림대학교 / 대한성공회 노숙인다시서기지원센터 / 동서대학교 / 동양대학교 / 동의대학교 / 명지대학교 / 목원대학교 / 백석대학교 / 부경대학교 / 부산외국어대학교 / 사단법인 대구시각장애인문화원 / 서울대학교 / 선문대학교 / 순천대학교 / 울산대학교 / 원광대학교 / 이화여자대학교 / 인권연대 / 전남대학교 / 제주대학교 진주교육대학교 충남대학교 / 한국방송통신대학교 / 한림대학교 / 한양대학교(ERICA캠퍼스)

영양가 높고 값은 싼 '바다의 보리' 고등어

고등어처럼 우리와 친숙한 생선도 없을 것이다. 대표적인 다획성 대중어로 가정의 식탁에도 흔히 오르지만 식당에서도 가장 자주 만나는 찬이 아닐까 싶다. 최근에 있었던 수산물 관련 조사에서 고등어는 선호도나 매출 면에서 압도적인 1위로 등극한 바 있다.

옛날에도 고등어는 흔했던 듯 1530년에 간행된 〈신증동국여지승람(新增東國輿地勝覽)〉에는 우리나라 곳곳의 토산품으로 기록되어 있다. 그 이름을 〈세종실록〉과 조선중기의 〈우복집(愚伏集)〉 등에는 고도어(古道魚)라 했는데 다른 문헌에는 '도읍 도'자를 써서 고도어(古都魚)라고 하거나 '칼 도'자를 써서 고도어(古刀魚)라 쓴 기록도 보인다. 고도어는 '고도리'라는 고등어의 옛 명칭에서 비롯된 것으로 짐작되는데 그것은 고등어의 새끼를 지칭하는 이름으로도 쓰인다.

고등어라는 이름 역시 고등어(皐登魚)라 쓰기도 하고 '옛 고'자를 써서 고등어(古登魚)라고 한 경우도 보인다. 같은 이름에 다른 한자를 쓴 것은 차음 표기를 하다 보니 그리 된 것으로 보면 되겠다.

〈자산어보〉는 고등어를 푸른 옥돌무늬를 가진 물고기라는 뜻의 벽문어(碧紋魚)라 했는데 약간 작은 놈은 속칭 돔발이(塗音發)라고 부른다 했다. 고등어를 지역에 따라서 고망어, 고동어, 고디 등으로 부르기도 한다. 고등어는 영양가가 높으면서 값은 싼 편이라 '바다의 보리'라는 별칭을 갖고 있기도 하다. 고등어처럼 다양하게 가공하고 요리하는 생선도 드문데 구이, 조림, 국, 찌개, 강정, 찜 등은 기본 요리이다.

〈자산어보〉는 고등어에 대해 "맛은 달콤하며 탁하다. 국을 끓이거나 젓을 만들 수 있으나 회나 어포는 만들지 못한다"고 했다. 고등어는 성질이 급해 잡히자마자 금방 죽고, 지방 함량이 높아 '살아서도 부패한다'는 말이 다 있을 정도로 쉽게 상하기 때문에 정약전은 그렇게 기록한 듯하다. 그러나 냉장 유통이 발달한 요즈음은 회도 흔하게 먹는다.

허균의 〈도문대작〉은 "고등어는 동해에 있는데 그 창자젓이 가장 좋다"라고 기록하고 있고, 정조 때 진상품에 관한 규정을 수록한 〈공선정례〉에도 고등어 창자젓이 올라 있는 것으로 보아 고등어 젓갈이 그 시절에는 상당히 귀한 반찬이었음을 짐작할 수 있다. 경상북도 내륙의 안동 사람들은 소금에 절인 간고등어를 개발해 지역 명물로 발전시켰다.

중앙포토

교통 사정이 신통치 않았던 시절에 동해안에서 잡은 고등어를 산간 지방으로 옮기려면 꼬박 하루가 걸렸는데, 그 과정에서 상하기 일보직전에 이른 것을 염장 처리하면 효소와 소금이 어울려 절묘한 맛의 간고등어가 된다.

싱싱한 생선을 먹을 수 없는 지리적 여건이 숙성의 맛을 깨우치게 한 전화위복의 사례가 아닐 수 없다. 고등어는 통조림으로 가공하는 몇 안 되는 생선의 하나이기도 한데, 학창시절이나 군복무 때 야영하면서 먹어본 고등어통조림 김치찌개에 대한 향수를 오래도록 간직하고 있는 이들도 많다.

부산 사람들은 어려웠던 시절 고등어구이를 고갈비라 부르면서 가까이 할 수 없는 소갈비에 대한 한을 풀기도 했다. 며느리에게도 주지 않는다는 가을 고등어 철이다. 이 식욕의 계절에 시장에서 싱싱한 고등어 몇 마리 사다 가족과 함께 구워 먹고 지져 먹으면 웬만한 시름은 날려버릴 수 있지 않을까. 그것도 여의치 않으면 안동의 잘하는 간고등어 생산업체를 수소문하여 주문해서 먹는 것도 방법이다. 고등어회는 제주도가 본고장인데 제주의 '물항식당'과 '만선바다'가 유명하며 서울에서는 강남 신사동의 '제주항'과 광화문의 '한라의 집'에서 맛볼 수 있다. G

글 · 예종석(한양대 경영학부 교수 · 음식문화평론가)

mcst.go.kr 문화체육관광부

최고의 인재로 '문화의 꽃' 피우다

한글 창제를 비롯해 자격루 · 측우기 등 각종 과학기구의 발명을 진두 지휘했던 세종은 학문적 능력으로 보나, 소통과 포용의 리더십을 발휘한 것으로 보나 우리 역사상 최고의 왕으로 꼽힐 만하다. 그런데 무엇보다 세종을 돋보이게 하는 것은 국가의 인재를 최대한 활용하는 시스템을 구축한 점이었다.

집현전(集賢殿)은 최고의 인재를 양성하여 국가의 대계(大計)로 삼으려는 세종의 의지가 적극적으로 구현된 정책기관이었다. 집현전이라는 명칭은 고려 인종 때 처음 사용되었고, 조선시대에 들어와서도 정종 때 집현전이 있었으나 거의 유명무실한 기구였다. 세종은 즉위와 함께 집현전을 완전한 국가 기관으로 승격시켜 학문의 중심 기구로 삼았다. 그리고 집현전에 '재행연소자(才行年少者)'라 하여 재주와 행실이 뛰어난 젊은 인재들을 모았다. 신숙주, 성삼문, 정인지, 최항 등 세종 시대를 대표하는 학자들이 속속 집현전에 모여들었다.

집현전은 1420년(세종 2년)에 설치되어 세조 2년에 없어질 때까지 약 37년간을 존속하였다. 그러나 이처럼 짧은 기간임에도 불구하고 집현전이 우리의 뇌리에 깊이 각인되어 있는 것은 이곳에서 세종 대의 대표적인 학문 · 문화활동이 완성되었기 때문이다. 집현전에는 세종 대에서 단종 대까지 총 96명의 학자가 거쳐간 것으로 기록되어 있다.

그런데 조선시대 문과 합격자의 명단을 기록한 〈국조방목〉의 기록을 보면 집현전 학자 전원이 문과 급제자 출신임을 알 수 있다. 그것도 수석인 장원 급제자가 정인지를 비롯한 16명, 2등이 6명, 3등이 신숙주 등 11명, 4등이 7명 등으로 전체 집현전 학자 중 절반에 가까운 46명이 5등 안에 합격한, 그야말로 국가의 최고 인재들이 발탁되었던 것이다. 이들 우수한 인재들에게 세종이 부여한 임무는 독서와 학문 연구, 그리고 이를 바탕으로 한 정책 결정과 국가 주요 간행물의 편찬 사업이었다.

집현전이 위치했던 곳은 현재의 경복궁 수정전(修政殿) 자리로 국왕이 조회와 정사를 보는 근정전이나 사정전과 매우 가까운 곳에 위치해 있었다. 그만큼 집현전에 대한 세종의 관심이 컸음을 의미한다. 세종 스스로도 학문이 뛰어난 군주였지만 홀로 정책을 결정하려고 하지 않았다. 집현전과 같은 기구에서 배출된 학자들의 연구 성과를 충분히 반영하려 했다는 점에서 다수의 의견을 존중한 세종의 면모가 잘 나타나 있다.

연합

조선 세종 28년(1446년)에 새로 창제된 훈민정음은 왕의 명령으로 정인지 등 집현전 학자들이 중심이 되어 만든 한문 해설이다. 집현전의 우수한 인재들은 독서와 학문 연구, 그리고 이를 바탕으로 한 정책 결정과 국가 주요 간행물의 편찬 사업을 담당했다.

집현전에서는 주로 옛 제도들에 대한 해석과 함께 정치 현안의 정책 과제들을 연구하였다. 주택에 관한 옛 제도를 조사한다거나 중국 사신이 왔을 때의 접대 방안, 염전법에 관한 연구, 외교문서의 작성, 조선의 약초 조사 등 다양한 연구와 편찬 활동이 이곳을 중심으로 전개되었다. 그리고 집현전에 소속된 학자들은 왕을 교육하는 경연관, 왕세자를 교육하는 서연관, 과거시험의 시관(試官), 역사를 기록하는 사관(史官)의 임무도 동시에 부여받았다. 그만큼 이들을 국가의 기둥으로 키운 것이다.

집현전은 세종의 각별한 배려 속에서 수백 종의 연구 보고서와 50여 종의 책을 편찬하였다. 〈향약집성방〉, 〈삼강행실도〉, 〈자치통감〉, 〈국조오례의〉, 〈역대병요〉와 같이 의학, 역사, 의례, 국방 등 전 분야에 걸쳐 많은 책들이 편찬되어 세종시대 문화의 꽃을 활짝 피우게 하였다.

집현전의 설치는 무엇보다 세종이 혼자만의 힘으로 국가의 정책 결정을 하지 않고 다수 인재들에게 학문 연구를 지원하고 그 성과를 국가의 정책으로 활용했다는 점에서 의미가 크다. 그리고 집현전에서 배출된 쟁쟁한 인적 자원은 15세기 찬란한 민족문화를 완성하는 원동력이 되었다. 집현전이라는 국가 인재의 보고(寶庫)를 최대한 활용하면서 '함께하는 정치'의 모범을 보였다는 점에서 세종의 리더십을 더욱 돋보이게 하고 있다. G

글 · 신병주(건국대 사학과 교수)

문화체육관광부 mcst.go.kr

"아~ 내가 왜 그랬을까?" 범인은 무의식 속 '또 다른 나'

〈프로이트의 의자〉

정도언 지음
웅진지식하우스 · 1만3천원

술에 취한 날, 헤어진 연인에게 전화를 걸었다가 다음날 아침 후회하며 난감했던 기억. 또 어느 날 죽기보다 싫은 일인데도 꼭 인정받고 싶은 마음에 밤을 새워 다 해냈던 경험. 직장 상사가 진행하는 중요한 프로젝트를 일부러 망쳐버린 일. 스스로도 "내가 왜 그랬을까" 의아해 하는 경험들이 누구에게나 한 번쯤은 있다.

아무도 이해할 수 없는 이런 행동들의 이면에는 마음 깊은 곳에서 나를 움직이는 '무의식'이 숨어 있다. 그렇다면 그 무의식의 실체는 무엇이며 어떻게 발견할 수 있을까. 내 무의식이 어떤 모습을 하고 있는지 이해할 수 있다면 좀 더 나은 삶을 살 수 있지 않을까.

〈프로이트의 의자〉는 마음을 알고 싶은 사람들이 쉽게 읽을 수 있도록 풀어 놓은 에세이 같은 책이다. 스스로도 몰랐던 마음의 지도를 한눈에 볼 수 있도록 돕는 일종의 가이드 역할이다. 책 제목도 편안한 의자에 앉아 복잡한 내면을 이해하고 억압된 마음을 풀어놓아 보자는 취지에서 지어졌다.

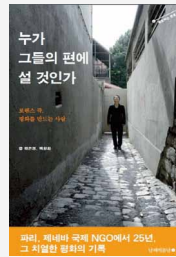
저자인 정도언 교수(서울대학교 의과대학 정신과)는 국내에선 처음으로 정신과 의사를 정신분석할 수 있는 '국제정신분석가' 공인 인증을 받은 마음 명의이다. 저자는 "애매하게 느껴지는 불편이나 공허가 진짜 나로 이끄는 단서"라며 마음 공부를 하고 싶은 이들을 위해 실마리를 제공하고자 책을 썼다고 밝힌다.

이를 돕기 위해 정신 분석의 기본 개념들을 소개하면서도 우리가 매일 접하는 고민과 어우러지게 했다. 예컨대, 일상 속에 잊어버리고 있다가 어떤 자극을 통해 떠오르는 아련한 첫사랑의 기억이 있다. 이 기억은 '전의식(프로이트 이론에서 말하는 정신 체계 중 하나)'에 산다. 평소엔 엄두도 못 내다가 술 기운에 고백하는 사랑은 '무의식'에 머물러 있다. 유머를 잘하는 사람은 자신의 '공격성'을 바꿔 표현하는 것이라 설명한다. 지나치게 상대를 배려하는 사람에겐 남에게 잔인하게 대할까봐 두려워하는 마음이 숨어 있다.

조목조목 설명하는 이 같은 이야기가 유쾌한 이유는 우리가 경험하는 불편한 마음들을 감싸 안게 하기 때문이다. 책은 이런 마음이 버려야 할 것, 잘못된 것이 아니라 '평생 안고 가야 할 친구'라고 말한다. 불안·우울·분노·공포·시기심 같은 감정들이 내가 느끼는 마음의 신호 역할을 한다는 것이다. 〈프로이트의 의자〉를 읽으면서 마음이 편안해지는 이유는 자신의 무의식을 밑바닥부터 이해함과 동시에 부정적인 측면까지 함께 감싸 안도록 도와주기 때문이다.

"무엇보다 마음의 자유를 얻어야 합니다. 우리 모두 자신의 무의식에 좀 더 편하게 접속할 수 있다면, 무의식을 조금이라도 존중하게 된다면, 무의식의 탐색을 통해 약간 더 창조적이 될 수 있다면 좋겠습니다. 이 책을 읽음으로써 '나'니까 당연히 '나'를 안다고 생각하는 선입견에서 벗어나고, 다른 사람의 무의식을 좀 더 이해하게 된다면 기쁘겠습니다." G

글 · 남형도 기자

새로 나온 책

누가 그들의 편에 설 것인가

곽은경, 백창화 지음
남해의봄날 · 1만5천원

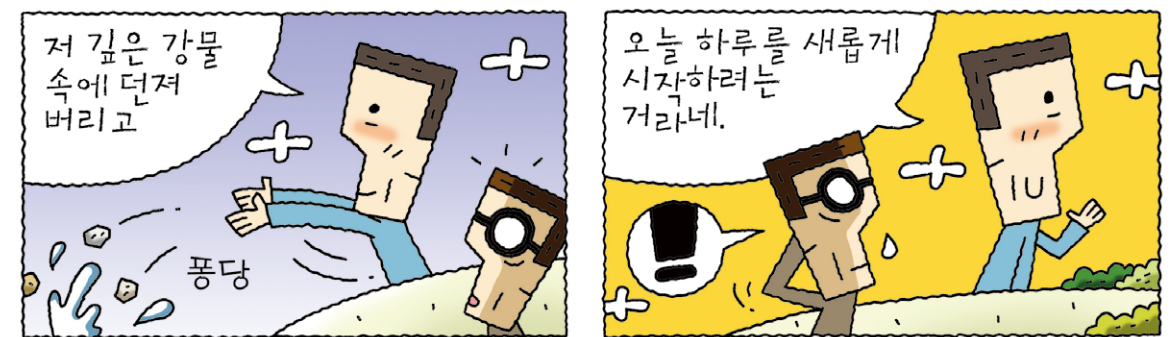
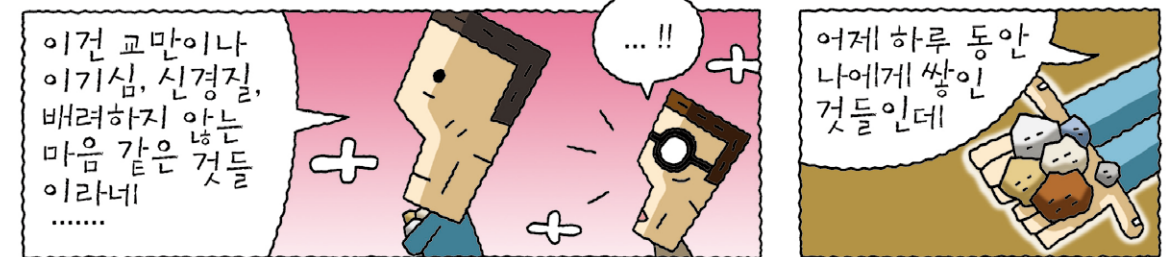
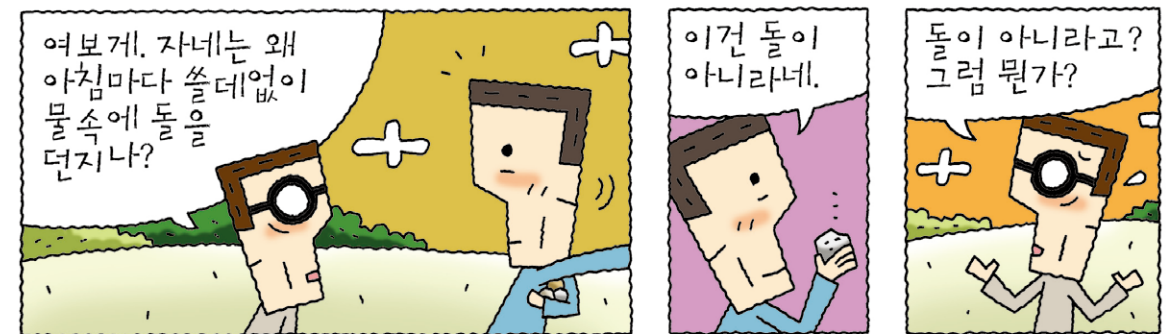
중노동과 성폭력, 생리 때면 집에서 쫓겨나 거리와 동굴에서 지내야 하는 인도 달리트 마을의 여성들, 총성이 끊이지 않는 격변의 현장 남아공, 책이 없는 나라 마다가스카르, 페루 빈민촌 등 거대한 지구촌 곳곳의 고난의 현장과 그들의 삶을 이야기한다. 스물 다섯에 한국을 떠나 국제 NGO 팍스 로마나 세계 사무총장으로 일하기까지, 유엔을 중심으로 바쁘게 돌아가는 국제사회의 동향 속에서 고군분투하는 저자의 모습은 젊은이들을 성찰케 한다.

혼자 산다는 것에 대하여

노명우 지음
사월의책 · 1만5천원

책 〈혼자 산다는 것에 대하여〉는 고독한 사람들의 사회학을 다루고 있다. '혼자 사는 사회학자'인 저자 노명우는 이 책에서 '혼자 살기'의 삶이 가진 의미들, 그 다양한 고통과 즐거움의 문제들을 대변하고 있다. 혼자 사는 삶의 구체적인 문제들에 대한 생생한 체험과 그에 대한 깊은 성찰을 담아냈다.

강물에 던져버린 것은?

글과 그림 · 최영순

잘못된 줄 알면서도 고치지 않으면 그것이야말로 진짜 잘못이다.
– 논어

서울세계무용축제 조직위원회

이번 축제에서는 한국 전통 음악의 매력에 푹 빠진 호주 출신 재즈 드러머 사이먼 바커의 무대를 볼 수 있다.

댄스의 향연, 서울이 춤춘다

〈제16회 서울세계무용축제〉

전 세계 다채로운 무용 공연을 경험할 수 있는 기회가 마련됐다. 제16회 서울세계무용축제가 강동아트센터, 고양아람누리, 예술의전당 등으로 나뉘어 도시 곳곳에서 10월 27일까지 열린다. 이번 축제의 주제는 '춤을 넘어 세상을 그리다'이다.

국제무용협회 한국본부가 주최하는 이번 축제에는 한국, 미국, 프랑스, 스페인, 노르웨이, 대만 등 16개국의 51개 무용단이 참가한다. 관객들은 국내외 고전 발레부터 최신 현대무용까지 여러 장르의 댄스를 한 번에 볼 수 있다. 이 무용 축제는 무용 장르의 개발, 다른 예술 장르와의 복합 등을 통해 무용의 지평을 넓혔다는 평가를 듣고 있다.

이번 축제에서는 독일을 중심으로 활동하는 한국 안무가 전인정과 호주 출신 재즈 드러머 사이먼 버커의 합동 공연이 펼쳐진다. 다큐멘터리 영화 〈땡큐, 마스터 킴〉의 주인공으로 유명한 바커는 장구 소리에 영감을 받아 한국을 방문한 뒤 우리 음악의 매력에 빠진 예술가다. 이번 공연에서 바커는 한국 전통음악의 흥을 표현하며, 전인정은 그의 음악 위에 세련되면서도 신비로운 몸짓을 표현한다.

또한 제1회 베이징 국제 무용제 최우수 안무상, 제16회 세르비아 베오그라드 미니어처 무용제 등의 무용극 축제에서 수상하며 인정을 받아온 '키로프 무용단'의 공연도 주목할 만하다. 마케도니아, 슬로베니아 무용수들로 구성된 이 공연단은 동유럽의 대표적인 현대무용단이다. 이들은 이번 축제에서 사랑, 우정, 갈등, 통합에 관한 이야기를 다룬 작품 '헤, 헤, 헬룸'을 선보일 예정이다. 이 공연은 구 유고슬라비아의 문화적인 지형을 찾는 여정을 담았다.

서울세계무용축제 이종호 예술감독은 "이 축제는 각국의 예술가들이 만나는 공동 창작의 장"이라며 "세계의 현대무용을 통해 각 국가와 민족의 문화를 들여다보는 기회가 됐으면 좋겠다"고 말했다.

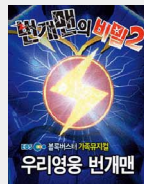
글 · 김혜민 기자

기간 10월 27일까지 **장소** 강동아트센터 · 고양아람누리 · 예술의전당 **문의** ☎ 02-3216-1185

공연

10월의 작가 양희숙전

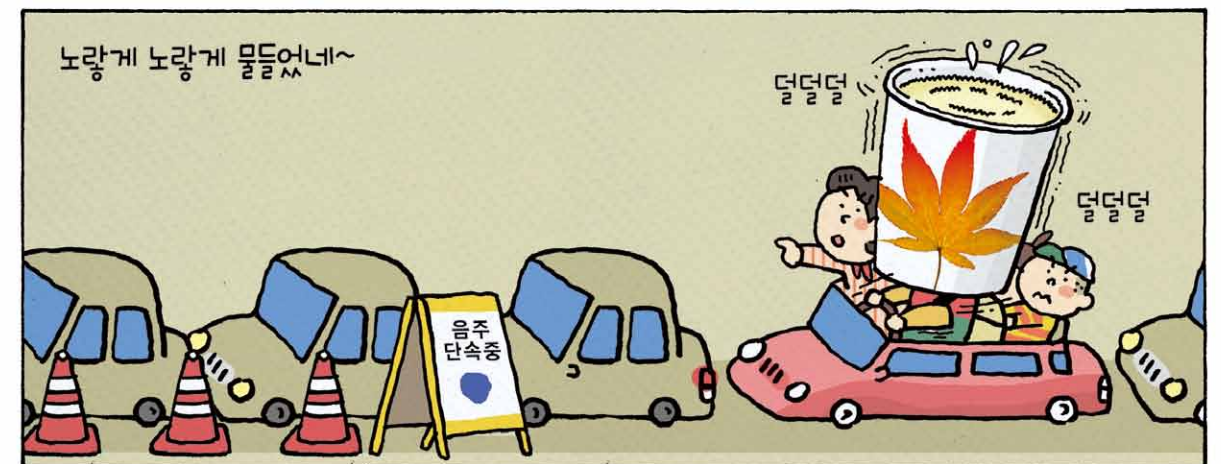
울산문화예술회관은 지역의 유망 작가를 발굴하고 육성하기 위해 공모를 통해 작가를 선정, '올해의 작가 개인전'을 여는 프로젝트를 해왔다. 10월 전시의 주인공은 양희숙 작가다. 울산미술대전 초대작가인 양희숙은 회화와 설치, 사진 등 특정 장르와 재료에 매이지 않고 다채로운 조형언어를 탐구하는 작업을 해왔다. 전시 관계자는 "관람객은 작가의 작품을 감상하며 현실 세계와 예술의 세계가 만나는 경험을 하게 될 것"이라고 말했다.

기간 10월 30일까지
장소 울산 남구 울산문화예술회관
문의 ☎ 052-226-8251~3

번개맨의 비밀2

우리나라 토종 영웅 캐릭터로 유명한 '번개맨'을 주제로 한 뮤지컬 공연이 펼쳐진다. EBS 어린이 프로그램의 주요 캐릭터가 등장하는 이 뮤지컬은 지난해 여름 초연 관객 9만 명 등을 기록하며 큰 인기를 끈 작품이다. 이번 무대에는 '번개맨' '마라오' '반딧불이 삼총사' 등 현재 방송에 출연 중인 캐릭터들이 직접 무대에 총 출동해 아동 관객들의 눈길을 사로잡을 예정이다. 공연 관계자는 "아이들뿐 아니라 함께 온 부모님들까지도 즐길 수 있는 공연이 될 것"이라고 전했다.

기간 10월 26~27일
장소 전남 여수 GS칼텍스 예울마루
문의 ☎1544-1555

음주 단풍길

구성 · 권우영
그림 · 안종만

빨갛게 물드는 건 단풍으로 충분합니다.

사무치는 그리움을 품은 박수근과 박완서의 〈나목〉

박수근(1914~1965)作 〈나무와 두 여인〉. 1962. 캔버스에 유채, 130×89cm

언제부터인가 봄·가을이 참으로 짧기만 하다. 봄이 오나 싶으면 어느 새 더운 여름이고, 더위가 수그러들고 고운 단풍의 계절이 오나 싶으면 순식간에 찬바람이 돈다. 전 지구적인 기후 변화 탓일까.

가장 좋은 계절인 가을을 조금은 더 만끽하고 싶은데 그게 쉽지 않다. 곱게 물들었던 단풍이 가을 비바람 맞으며 이리저리 떨어질 때 우리는 잠시 넋을 놓는다. 또 한 해가 저무는구나, 하염없이 그런 생각에 젖어든다. 여름날 그리도 무성한 잎사귀들로 흥성하던 나무들이, 가을날 고운 단풍으로 한껏 치장하던 나무들이 그 마지막 잎새를 떨굴 때, 우리는 안타까운 조바심에 떨지 않을 도리가 없다. 잎을 떨군 나목은 우리로 하여금 많은 것을 생각하게 한다.

나목(裸木). 화가 박수근(1914~1965)의 그림과 작가 박완서(1931~2011)의 소설도 나목의 순리를 성찰한 결과의 일환이다. 엄혹했던 6·25전쟁의 한복판 미8군 매점에서 둘은 만난 적이 있다. 그 당시 박수근은 미군들에게 초상화를 그려 주며 애면글면 생계를 이어가던 고단한 '환쟁이'였고, 대학을 중퇴한 박완서는 미군들에게 그림을 사달라고 권유하던 처녀였다. 신산한 시절이었다. 사업에 실패한 아버지 때문에 모친이 가계를 책임져야 했고 그 때문에 일찌감치 생활의 무게를 느껴야 했던 박수근이었다. 게다가 전쟁 상황이었다. 그의 〈나무와 두 여인〉은 그런 상황에 대한 화가의 인식을 담고 있다.

거친 마티에르 위에 고목 같은 나목이 그려져 있다. 한 여인은 머리에 짐을 이고 어디론가 잰걸음을 하고 있고, 다른 여인은 아이를 업고 있다. 잎사귀 하나 없이 고목처럼 서 있는 나무나 두 여인은 처지가 비슷하다. 도대체 곧 다가올 세한(歲寒)을 어찌 견디어 봄을 맞을 것인가.

박수근과의 인연을 바탕으로 박완서가 지은 장편이 〈나목〉이다. 전쟁 중 미군부대 매점 초상화 가게에서 일하는 여주인공 이경이 불우한 화가 옥희도를 만나면서 펼쳐지는 이야기를 전쟁과 분단, 가족 상황 등과 함께 복합적으로 다룬 소설이다. 여성 억압적인 분위기 속에서 두 오빠의 죽음이 마치 자기 잘못인 것 같은 죄의식에 사로잡혀 있던 이경은 불우한 화가 옥희도의 내면에서 자기와 비슷한 황량함을 느끼게 되면서 이끌리는 경험을 한다. 어느날 옥희도가 초상화 가게에 나타나지 않자 이경은 그의 집을 찾아간다. 거기서 그의 캔버스 위에 그려진 '고목(枯木:가뭄 속의 고목)' 그림을 보게 된다. 그런데 이런저런 사정으로 인연이 엇갈리고 세월이 흐른 뒤에 그의 유작전에 가서야 그 그림이 〈고목〉이 아니라 〈나목〉이었음을 깨닫게 된다.

"그것은 비슷하면서도 아주 달랐다. 김장철 소슬바람에 떠는 나목, 이제 막 마지막 낙엽을 끝낸 김장철 나목이기에 봄은 아직 멀건만 근심스러운 마음에는 봄에의 향기가 애달프도록 절실하다. 그러나 보채지 않고 늠름하게 여러 가지들이 빈틈없이 완전한 조화를 이룬 채 서 있는 나목, 그 옆을 지나는 춥디추운 김장철 여인들. 여인들의 눈앞에는 겨울이 있고, 나목에게는 아직 멀지만 봄에의 믿음이 있다. 봄에의 믿음. 나무를 저리도 꿋꿋하게 함이 바로 봄에의 믿음이리라."(〈나목〉).

김장철 낙엽을 끝낸 나목을 '저리도 꿋꿋하게' 하고, 그 옆의 '춥디추운 김장철 여인들'을 버티게 하는 힘은 다른 것이 아니라 '봄에의 믿음' 혹은 '그리움'임을 지목하는 대목이다. 그러니까 '고목'과 '나목'의 거리는 분명하다. 그리움마저 말라버리고 고갈된 것 같은 가뭄 속의 고목과는 달리 김장철 나목은 한없는 그리움으로 소진된 듯 넘치는 생명력을 보인다는 것이다. 나목의 계절이다. 나목이 찬바람에 애처롭게 흔들릴수록 우리네 그리움도 사무치게 마련이다. 그리움을 그리워하게 된다.

글·우찬제(문학평론가·서강대 문학부 교수)

6·25 전사자 유해발굴

당신의 관심과 참여가 그들을 가족의 품으로 돌아오게 합니다.

전사자 유해소재 제보
· 직접 매장, 목격, 들은 사실 (유해발굴시 포상금 지급)

신원확인을 위한 유가족 유전자시료 채취 참여
· 거주지역 보건소 방문, 전화신청 가능 (자가채취)
※ 현역장병 참여 : 소속부대 인사담당자에게 신청
– 참여장병에게 문화상품권 · 위로휴가 혜택

이 땅 어딘가에 외롭게 남겨진 13만의 호국용사들..
그들은 오늘도 도움의 손길을 애타게 기다립니다.

국방부유해발굴감식단
전 화: 1577-5625 (오! 6·25)
인터넷: www.withcountry.mil.kr